2大付録でイッキ全開!!

ファミコン®&
スーパーファミコン® ゲームマガジン
1993年3月26日発行(毎月第2第4金曜日発行)
第8巻第6号通巻155号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

マルカツ 勝 スーパーファミコン

ゼッタイ勝てるファミコン総合誌

1993.3.26 6 付録付き特別定価 490yen

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

超新作特報
ファイナルファイト2
最新画面写真入手!
新作アイランド
スーパーボンバーマン!
だボム!!

NEW GAME
ラスベガスドリーム
龍騎兵団ダンザルブ
コスモポリス ギャリバン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ
アクションパチ夫

HOW TO WIN
スーパーファミスタ2
エドノキバ
デッドダンス

特集 PART Ⅰ
スターフォックス／ダライアスⅢ／コットン100%／バイオメタル／Pop'nツインビー etc.
よみがえれ! STG(シューティング)!!

特集 PART Ⅱ
ブレス オブ ファイア／聖剣伝説2／エストポリス伝記／メタルマックス2
いくぞっRPG4連発!

付Ⅰ録 これがホントのスターフォックスドッグファイトマニュアル
付Ⅱ録 伝説のオウガバトル システムBOOK ゼテギネア解放の書

©KATSUTOSHI FUJIOKA

どんなRPGも
真似のできない波乱万丈のストーリー。
それはアジリティバトルを搭載して、感動とともにやって来る。
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
6月発売!
スーパーファミコン用ROMカセット
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
2度と味わうことができないと思ってた
あのスリルと興奮が
スケールアップして帰ってくる。
BUBBLE BOBBLE 2
バブルボブル・ツー
好評発売中!
ファミコン用ROMカセット
価格5,900円(税抜き)
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
©TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
株式会社タイトー

ファミコン＆スーパーファミコン ゲームマガジン

マルカツ 勝 スーパーファミコン

第6号 もくじ

1993年3月26日発行
表紙イラスト／藤岡勝利
表紙デザイン／メタ・マニエラ
タイトル／高木和雄
製版／清水治（大日本印刷）

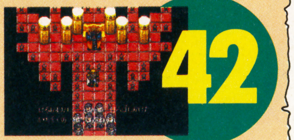
CONTENTS

ヘッドラインニュース……6
新作ソフト㊗レーダーチャート……8
THE HIT CHART……13

1 大特集 PART 2

蘇えれ！シューティング!!
超新作からあの話題作まで、イッキに大特集だっ。
マルカツ指令① 大御所コンパイルを撃て！
マルカツ指令② STGのトレンドを探れ！
マルカツ指令③ 新作ソフトの噂を探れ！
マルカツ指令④ 話題のソフトで……遊んじゃえ！
20

いくぞっ 新作RPG4連発！
エストポリス伝記
聖剣伝説2
ブレス オブ ファイア
メタルマックス2
42



新作アイランド
スーパーボンバーマン！だボム！……56

RPG早解き女に聞け！……59
ワンダバダ長沢と高樹はいどの
メモリー不足劇場……60
バーコードボーイ公認全国大会……64
次号予告……66

ダブルムーン伝説……67
ごきげんスーパーファミコン……78
プレゼント大発表！……83
デマっかせ新聞……84
6誌合同プレゼント発表……86
幼稚園戦記MADARA……87
マルカツゲーム人物伝
シリーズ第3回〈アイレムの巻〉……91
超新作情報
ファイナルファイト2最新画面写真入手！……92
HOW TO WIN……96
●スーパーファミスタ2 ●エドノキバ ●デッドダンス
ウラワザハイパーマーケット……104
渡辺浩弐のヴァーチャル日記……109
ウンバボ共和国……110
㊗イチオシソフト 星のカービィ……112
アーケードスパーク……113
読者プレゼント……117
MAC……118
V-GATE……121
飯田橋通信……127
NEW GAME……135
●ラスベガスドリーム
●龍騎兵団ダンザルブ
●コスモポリスギャリバン
●ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ
●アクションパチ夫
NEW GAME EXPRESS……140
●龍虎の拳
●早指し二段 森田将棋
●全日本プロ麻雀連盟推薦 極
●ダックテイルズ2
●ポピュラス外伝
発車時刻表……142
編集後記……145

特大付録

スターフォックスのすべてがわかる徹底攻略＆マルカツでしか読めないストーリーつき！
スターフォックス ドッグファイトマニュアル

イチオシソフト必勝大作戦！ オウガバトルをパーフェクトに遊びこなす1冊
伝説のオウガバトル ゼテギネア解放の書

名づけ親作戦 中間報告!

GAME INDEX

SFC	アクションパチ夫	139
SFC	アルバートオデッセイ	8
SFC	怒りの要塞	37
SFC	エストポリス伝記	42
SFC	EDONO牙	10,98
SFC	カリフォルニアゲームズⅡ	10
AC	餓狼伝説2	113
PC	ガンヘッド	23
FC	グラディウス	28
SFC	コスモポリスギャリバン	137
SFC	コットン100%	37
FC	ザナック	22
MD	サンダーフォースⅢ	32
GG	GGアレスタ2	37
GB	GBバスケットボール	12
SFC	ジャングルウォーズ2	11
SFC	スターウォーズ 帝国の逆襲	12
SFC	スターフォックス	38
SFC	スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	11
SFC	スーパーアレスタ	24
SFC	スーパーキックボクシング	9
SFC	スーパーファミスタ2	10,96
SFC	スーパーボンバーマン	56
SFC	スーパーワギャンランド2	11
SFC	聖剣伝説2	45
FC	ゼビウス	26
SFC	全日本プロ麻雀連盟推薦 極	141
FC	ダックテイルズ2	141
SFC	ダライアスⅢ	37
PC	超兄貴	34
SFC	デザートストライク湾岸作戦	37
SFC	デッドダンス	100
SFC	デビルズコース	8
SFC	デュアルオーブ 精霊珠伝説	10
SFC	伝説のオウガバトル	9
SFC	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	138
SFC	2020年スーパーベースボール	9
SFC	バイオメタル	11,25
SFC	早指し 二段森田将棋	141
PC	パラノイア	30
SFC	ファイナルファイト2	92
SFC	ブレス オブ ファイア	48
GB	ポピュラス外伝	141
SFC	Pop'nツインビー	25
FC	マイティファイナルファイト	93
SFC	メタルマックス2	9,52
SFC	ラスベガスドリーム	135
SFC	龍騎兵団ダンザルブ	136
SFC	龍虎の拳	140

※アイウエオ順

本誌中の記号の見方

ACT	アクション	SLG	シミュレーション
AVG	アドベンチャー	R・SLG	リアルタイム・シミュレーション
PZG	パズル	STG	シューティング
A・PZG	アクション・パズル	SPG	スポーツ
RCG	レース	ETC	その他
RPG	ロールプレイング	B	バッテリーバックアップ
A・RPG	アクション・ロールプレイング	P	パスワード
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング		

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

4号で募集させてもらった表紙キャラクターの名前。いやいやホントに、たっくさんのおハガキありがとっ。毎日編集部に届くハガキの山を見るたびに、担当㋢はうれし涙をこぼしておりまする。で、今回はせっかくイラストつきで送ってくれた人もいるので、中間報告といきやしょう。

●こんな名前がきたぞ!●

〈マルカツから発想したのさ系〉
▶マルカ――15名
▶ルカ――12名
▶勝子――8名
以下いろいろ……ツカルマ（おいおい、あんまりじゃねーか?)、マルリス、カツミ、マルスなどもう、い〜っぱい。

〈3文字で○ー○と伸ばしてみました系〉
▶ルーナ――12名
▶ミーア――8名
▶ミーナ――4名
以下いろいろ……リーン、シーナ、パール、ローラ、ジーマ、マーヤなど。

〈一目見たときから決めていました系〉
ゼフィルス、サブリナ（ちなみに編集長は今のところこれがお気に入りらしい)、ピンキー、ちちる、セピン、マジョリナ、エンディビーなど。

おおっ、イラストまで! 編集部員一同、大感激!

藤野 景子サン　ジル・ド・レイサン　斎藤 薫サン　SEN-NINサン　野島 亮クン　はじきの明サン
ぺりいろーるサン　沙羅鈴紅サン　豪剣丸クン　泉成 亮サン　きのこうサン　新井 雅人クン
載せきれなかった人、ゴメン!

名前の発表は7号だ!

結果発表は次号のこのページで。ちなみに「編集部から心をこめたプレゼント」の内容はいまだ明かされず。一部では名づけ親が女性の場合に限り、ピエール㊂&編集長の超兄貴状態ムキムキ写真が無理やりプレゼントにプラスされるという噂もアリ。心して待て!

餓狼伝説2

ゲーセンを騒がせている、あの餓狼伝説2が早くもSFCに!!

去年の末に業務用が登場して人気を博した、『餓狼伝説2』が、早くも今夏にはスーパーファミコン版として再登場するぞ。前作の、『餓狼伝説』につづく移植となる今回は?
（写真はMVS、NEOGEO版のものです）

アーケード➡スーパーファミコン

今、ゲーセンで最も熱いとウワサの——いや、ウワサではない、事実なのだが——対戦ゲームの一翼を担っている『餓狼伝説2 新たなる闘い』がスーパーファミコン版として前作を製作した"タカラ"から発売されることになった。発売時期は今夏の予定ということで、まだまだ先のことにはなるが、格闘ゲームファンはもちろんのことスーファミユーザーには必ずチェックしておきたい一作となることだろう。

STORY 本物の闘い再び

ギースがボガード兄弟に倒されて、サウスタウンに平和が戻ってきた。テリーは街に残り、アンディは日本、ジョーはタイと、それぞれの日々を過ごしていた。そんなある日、彼らのもとに差出人不明の招待状が届く。再び「キング・オブ・ファイターズ」が開催されるというのだ。ギースが死んだ今、なぜ、誰がこのようなことを?

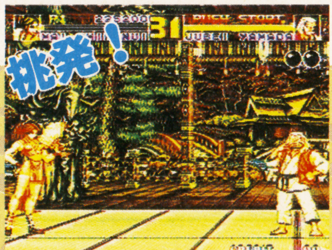
しかし、この大会は罠であった。かつてギースがその存在に怯え、世界進出をためらわせた存在、暗黒の帝王ヴォルフガング・クラウザーが仕かけたものであった。

何も知らず、格闘戦士たちは闘いを繰り広げる……。

➡「ライジングタックル!」っと必殺技が炸裂だあっ! やっぱ『ガロ2』はこのボイスがなくちゃね!

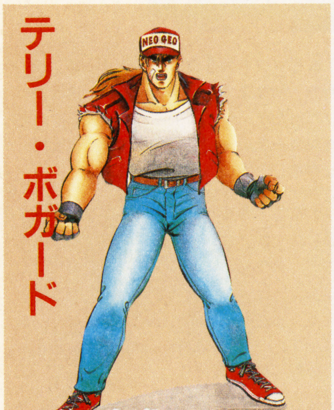
さて、移植されるにあたっての最大の関心事は移植の完成度だろう。もちろんゲーム自体の操作性やアニメーションも気になるが、ボイスなどの忠実度も注目しておきたいところだ。すべて揃ってこその『餓狼伝説2』だから…。

➡「おほほほ」といえば「バリボリ」と応じる。『龍虎の拳』以来伝統(?)の挑発だ。



➡ピンチの時は、やっぱりこれだあね。超必殺技が豪快に舞うぞ!

餓狼伝説2 人間臭い野郎ども（&紅一点）がSFCになぐり込みをかけるぜ



主人公の１人。兄で〜すパンチ（正式名：バーンナックル）などの必殺技を操る陽気なアメリカン。

設定上ではなかなか兄を超えることができないそーだが、実は前作からすでに兄より強いボガード弟。

もちろん、この『餓狼伝説２』の魅力を支えている要素のひとつに、キャラクターたちの魅力があることも忘れてはならないだろう。

もう前作『餓狼伝説』から顔なじみのテリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシの３人の主役に加えて、悪役から善玉へと転向した（？）ライデンことビッグ・ベア（日本名：大熊？）、そしてもう４人の新しい主役たちと、三闘士＆闇の帝王らが登場。画面狭しと暴れ、飛び、舞い、殴り、蹴り、倒す。これこそが格闘ゲームのダイゴ味だ。

彼らの舞台はもちろん世界だ！　ゲームの世界の人間たちだから、もちろん旅費など関係ない。地球狭しと世界中をかけまわり、華麗なるファイトを見せてくれるだろう。君も今からよだれをすすりながら発売を待とう。

⬅「いつもいつもワシのことをハメおって！」

➡巨乳もTバックも好きじゃないけど、女で忍者だから許そう。そういえば、勝ったときの乳揺れも再現されるのかな？

ブラックジョークの好きな日本青年。必殺技は鯛焼き（正式名：タイガーキック）など。

前作でさんざんプレイヤーにハメられたため改心して登場。今回はどのような戦いを見せてくれるのだろうか？

春一番 ダブルムーン祭り

本誌好評連載中

⬅イベントは2部に分かれていて10時〜12時まではトークショー。そして、12時30分〜18時はコンペティション大会となっているゾ。

本誌で好評連載中の誌上RPGダブルムーン伝説のイベントが開催される。日時／平成５年４月11日（10時〜18時）

●場所／大田区民プラザ（東急目蒲線・下丸子駅下車０分）

●参加費／1000円（ドリンク、豪華おみやげつき）

〈申し込み方法〉

完全予約制になっているぞ。往復ハガキで申し込もう。往復ハガキの裏には自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず記入すること。また、返信ハガキの表には自分の住所と氏名を、ハガキの裏には何も書かないように。

〈申込先〉〒146 東京都大田区池上６－１－７　ブルースカイハイツ701

㈱ORG「スプリングイベントDM係」

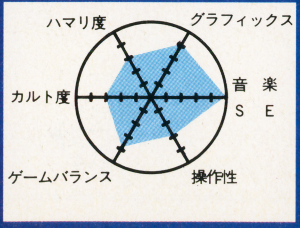
締切りは３月29日（必着）

※会場の定員の都合上、応募者多数の場合は抽選となります。

独断と偏見の爆弾レビュー

新作ソフト 勝 レーダーチャート

レーダーチャートとは勝独自の評価方法である。カルト度は数字が高いほどマニア向けということを表す。



NEW SOFT CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	4/1	2	3

MARCH12～MARCH26

3/5 アルバートオデッセイ

SFC

S・RPG
サンソフト
Bつき
¥9,800

3/5 デビルズコース

SFC

SPG
T&Eソフト
Bつき
¥9,800

ゲームの特徴 FEATURE OF THIS GAME

アルバートオデッセイ：戦闘にSLG風のシステムを使ったRPG。町や村では通常のRPGと同じだが町の外は戦闘マップになっている。時間や攻撃する方向によって、敵の攻撃力が変わる。戦闘シーンはアニメーション。

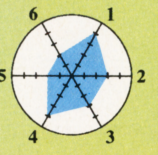
デビルズコース：T&Eソフトの3Dゴルフシリーズ、最新作。前作までは世界の名門コースばかりだったが、今回は実在しない超テクニカルコース。全18コースすべてが現実には存在しえないコースばかりだ。

瑞原 螢　マニアの目で斬る

先日、取材でコンパイルに行ってきたのだ。今どき、これだけ熱い思いでゲームを作っている人たちがいるってわかって嬉しくなったよ。ARRESTER（ALESTEじゃないよ）コミック化推進委員長となった私……。

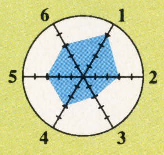
アルバートオデッセイ　6

えーと、シミュレーションゲームな戦闘をするロールプレイってやつなわけね。まあ絵なんかは丁寧に描かれていると思うよ。でもね、シミュレーションとロールプレイの両方のオイシイところを取ろうとしたために、展開がものすごーく遅くなってしまった気はするんだよね。純粋なロールプレイファン、またはシミュレーションファンの人には不向きだね。

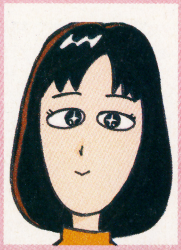


デビルズコース　7

いかにもT&Eソフトのゴルフゲームって感じだよね、このゲーム。内容はかなりマニアックな感じのゴルフゲームなんだけど、なんてったってコースがスゴい。もうほとんど「放送禁止用語」状態。なんか『プロゴルファー猿』の世界。まぁ、現実離れしてる分、ゲームらしいから遊べるんだけどね、これは。ただ、サクサクと手軽に遊びたい人には向かないので注意。



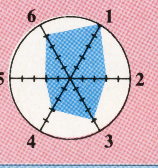
うにゃ²　快適プレイを追求



1歳半になる友人の息子が最初に覚えた言葉は「パンチ」と「キック」。「パパ、ママ」とも言えないのに「春麗」とは言えるとか……。どんな胎教をしたのか…末恐ろしい限りです。そのうちリュウのコスプレでもさせたりして。

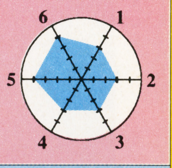
アルバートオデッセイ　8

戦闘シーンの素晴らしさは一見の価値ありです。戦闘に地形効果や向き補正があったりと、RPGというよりもSLGの要素のほうが強いので、RPGファンより『ファイヤーエムブレム』のようなゲームが好きな人に向いているかもしれません。いずれにせよ、戦闘シーンの美しさが気に入れば、戦闘自体のまどろっこしさは気にならないはず。じっくりやるゲームね。



デビルズコース　6

私は、どっちかというとリアリティ無視の簡単ゴルフゲームが好きなので、T&Eの3Dゴルフシリーズは苦手なのです。このゲームは、架空コースだからどうかな……と思ったけど、操作は一緒なのね。今までのシリーズのようなシミュレーション性よりゲーム性は増していますが、シビアなのは同様です。ストイックに攻めつつ、ゲーム性も求めるのならおススメ。

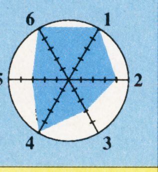


臓物くん　笑いとノリが信条

今年の風邪は怖かった。僕は本格的に流行する前にひいたんで、大したダメージはなくてよかった！　人間、体が資本だから、くれぐれもあまりゲームで徹夜とかしないようにね。もうすぐ春だ！　うぅ、暑い季節が近づく……。

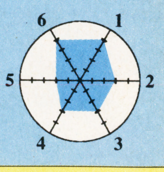
アルバートオデッセイ　9

気合いを入れて作ってあるのがわかる1本。キャラデザインにすごく味があっていい。何より「SLG＋RPG」というゲームコンセプトには脱帽。今までにも似たようなゲームはあったにせよ、ここまでうまくバランスがとってあると感心してしまう。うまくやれば1ダメージも喰らわず敵ボスまでたどり着けるし、難易度も低めでキャラもかわいいから飽きずにやり込めるぞ。



デビルズコース　7

最初はわかりづらかったけど、画面の動きに慣れればなかなか遊べる。ボールが画面から出ると、一度読み込んでから次の画面に移る点が気になるけど、背景の山とか空に浮いている岩もキレイだから、しょうがないのかもしれない。ショット音とか、球を打つポイントの決定の仕方なんかも、なかなかゴルフファン心をくすぐる。カップにボールが入りにくいのは注意。

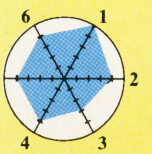


ひょん太　爆烈マイペース派

現在、新居を物色中。なんせ今住んでるトコは勝編集部から片道1時間半のド田舎。ローカル線にゆられてコトコトと～♪の世界。しかし都内は部屋代が高い！　狙い目は総武線沿線なんだけど……いい部屋あるかなぁ。

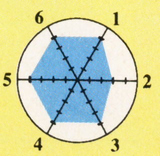
アルバートオデッセイ　9

思わずMDの某ゲームを思い出してしまった。そう考えるとキャラ・バリエーションの少なさや、移動のめんどうくささが気になる。で・も！　これはいいぞ。なんたって戦闘シーンのアニメ処理がすばらしい。演出もそれなりに凝ってるし、オープニングは泣かせてくれるぞ。難を言えば、パーティをバランスよく成長させるのに、ちょっと手間取る。うーん、惜しい。



デビルズコース　8

おもしろかった！　『デビルズコース』というだけあって、ホントに悪魔のような難コースの連続なんだけど、バシバシ打ってりゃいつかはカップインするんで、案外お手軽なゲームだ。ゴルフ自体ルールは単純だし、誰でも楽しめるんじゃない？　この調子で、地球上では絶対存在しないコースやらなんやら出てきたらいーだろなぁ、と思うのはボクがSF好きだからかな。



1＝グラフィック、2＝音楽・SE、3＝操作性、4＝ゲームバランス、5＝カルト度、6＝ハマリ度

3/5 メタルマックス2

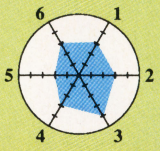
SFC

ＲＰＧ
データイースト
Ｂつき
¥9,500

ＦＣ版の前作では自分の戦車を改造して強くなるシステムが人気をよんだＲＰＧの続編。より細かくなった戦車システムが楽しい。シナリオの自由度も特徴で、ストーリーの展開はプレイヤー次第だ。

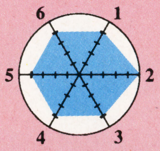
このゲームって真面目路線なのかな？　それともギャグ路線なのかな？　多分、両方（？）なんだろうけど、そのあたりが個人的(あくまで個人的だけど…)にはあんまり好きじゃないんだ。どっちかはっきりしてたほうが…。内容的にはちゃんとしてると思うし、細かいところにも凝ってるから、この手のが好きな人だったらいいかもね。ひどいイベントとかもあるけど……。

6



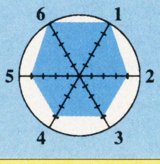
前作より、雰囲気が大人びてマニアックになったみたい。冒頭からショッキングな始まり方で、いきなり感情移入できるようになっているのはうまい。戦車の設定もますます細かくなっているし、これでまたエンディングを見る必要がなくなってしまったようです。このゲームの自由度はよいほうに向いているので、本当のロールプレイ感覚を味わえるところが一番の特徴よね。

8



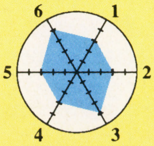
考え方がおもしろい。戦車やイヌ（ポチ…ポチベストやポチガンなどを装備するってのがイカす）などがパーティを組んで敵と闘ってまわる…ＳＬＧのような気もするが、れっきとしたＲＰＧだ。ドクター・ミンチ（死者復活担当？）のキャラクターが異様でいいし、人間やポチが死んだときや復活するときなどの絵は最高にいい（特に戦闘中)。これは買ってもソンはないね。

9



『Ｉ』も大好きだったので、続編が出ると聞いた時には大喜びしてしまった。今回は前作のコミカルムードから一転し、いきなりショッキングなシーンから始まるぞ。戦車システムの充実だけでなく、雰囲気作りにもかなり努力のあとが見られます。んー、ただ、どうせ凝るなら12メガとかにして徹底的にやってほしかった気もする。なんか中途半端の印象も。でも買っちゃう。

8



3/12 スーパーキックボクシング

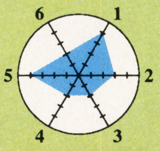
SFC

ＳＰＧ
エレクトロ・ブレイン
Ｐつき
¥9,700

超リアルなアニメーションがウリの、ＳＦＣ初キックボクシングゲーム。自分のキャラクターを作り、トレーニングを重ねて成長させることもできる。パスワードを使って友だちと対戦することも可能。

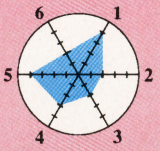
あれ、これってＰＣエンジン版が出てたよね、確か。絵のアニメーションなどの凝り方とか、あるいは絵のセンスとかは一目置くべきものがあるんだけど、操作性の悪さが「あいかわらず……」なんだよね。ゲームの内容も凝っているだけに、こう操作性にクセがあると「その筋のマニア」の人しかやろうという気にならないんじゃないかなと余計な心配したりして。

6



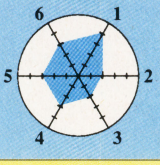
キャラクターの動きのリアルさにまず驚きました。でも、夢中になってやっていると、今操作している自分のキャラがどっちなのかわからなくなるくらい、反応が鈍いの。ここが残念でした。もっとなめらかに操作できたら、絶対おもしろいのに。操作自体は難しくないので、いろいろな技が出せるけど、出すタイミングは運まかせでは、爽快感を得るのは無理だもの。

6



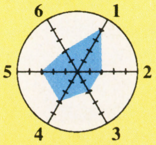
キャラクターの動き、アニメーションだけは強烈にリアル。ワンツーとか裏拳、ハイキックなど、すげーカッコいい動きをする。キャラクターのイメージイラストなども気持ち悪いぐらいリアルだし、ラウンドガールのブロンド（金髪）ギャルも怖くてかなり笑えるけど、みなさまの予想どおり、肝心のゲーム内容がダメ。爽快感がないし、ＢＧＭがなくてさびしい。

5



ものすごーく動きがリアルで、思わず見入ってしまった。だけど記憶力に乏しいボクは、すぐ自キャラがどっちの選手だったか忘れて混乱してしまうんだな。これは純粋なキックボクシングファンにだけ、おススメします。間違っても『ストⅡ』ファンはやっちゃいけないよ。でも、レフェリーのあのアクションは一見の価値あるかなぁ。ダウン後の起き上がる動作もイカスぞ。

6



3/12 伝説のオウガバトル

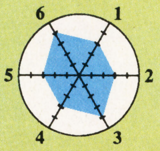
SFC

ＳＬＧ
クエスト
Ｂつき
¥9,600

美麗グラフィックで展開する、ファンタジーＳＬＧ。操作はアイコンを選ぶだけ。戦闘はオートで、魔法や攻撃はアニメーションで表現。クラスチェンジやタロットカードなど、凝ったシステムが魅力的。

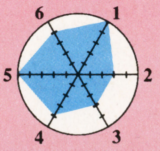
最近はやり（だと思う）のロールプレイっぽいシミュレーションだよね（シミュレーションっぽいロールプレイっていうのも多いけどね)。パワーアップが、単なるパワーアップでなくて、タロットカードだっていうところがナイス演出。シャレてるよね。日本製のゲームもこういうところに凝ってくれるようになったかと思うとうれしいよね。お手軽派には向かないけどね。

7



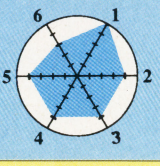
このグラフィックは必見物です。確固たる世界観を持ったシナリオは、夢中にならずにはいられない魅力に溢れています。キャラクターの美しさに加えて、一見難しそうだけど実は親切なシステム、どこをとっても一押ししたくなる素晴らしいゲームです。ベタ誉めしちゃうけど、ほ〜んと大好きなんだもの。ＳＬＧだけど、ＲＰＧに近いし、オート戦闘なので楽よ。

9



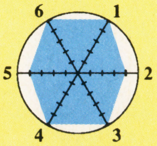
シッブ〜イ画面のオープニングと、タロットカードを使った珍しいキャラの設定モード。このへんからこのゲームの持つ雰囲気を感じる。ストーリーが始まると、街や教会を行ったり来たりで、なかなか戦闘に入りたくてもできない。しかしこれもこの作品流の表現なのか？　やっと戦闘に入ると、タロットを使った妙だがカッコいい画面で展開する。なかなかいいねえ。

8



ボクのようなシミュレーション苦手人間でもなぜかサクサク進んじゃうゲーム。ユーザーフレンドリーな工夫が随所にあって、感心させられました。これって『ファイヤーエンブレム』などにハマった人には、うってつけなんじゃなかろーか。グラフィックも超美しいし、独特の雰囲気があっていいなぁ。ファンタジーにつきものの暗さがあまり感じられないのもグッド。

8



3/12 2020年スーパーベースボール

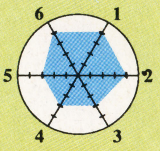
SFC

ＳＰＧ
ケイ・アミューズメント
Ｐつき
¥8,600

近未来、進化した野球がスーパーベースボールだ。試合中にもらえる賞金で打撃や守備などの強化プロテクターを購入すれば試合を有利に進めることができる。派手な演出も楽しい。

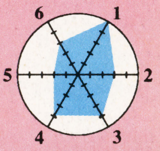
これってアーケード版からの移植だよね。うん、よくできてると思うよ。慣れるまでは操作が難しいと思うけど、守備に関してはセミオートだったりして、けっこう気分よくプレイできるよ。慣れるとファインプレーが気持ちいい〜。何よりもサイバーな感じ（？）が出ててかっこいいのがいいね。並の野球ソフトにアキた人、これをやってみたら？　ハマれるかもよ？

8



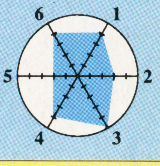
野球ゲームが苦手っていう話は何度もしてるけど、初めて楽しめる野球ゲームに出会ってしまいました。一番苦手な操作がオートになっているのがよかったのかもしれない。ゲーム内容より演出に魅かれてしまうので、やっぱり生粋の野球ファンとは言えないな（笑)。ダイビングキャッチやジャンプキャッチのカッコよさは抜群。お買い物できるのも気に入ってます。

7



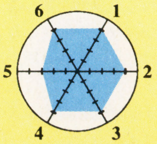
ハデハデにデコレートされた、未来のプロ野球が舞台のＳＰＧだ。とにかく、出が派手で楽しい。いい成績を残すと賞金が出たり、ファインプレー時にデモがあるのも嬉しい。また、フェアゾーンが広くてゲームの進行もスムーズ、守備も半分ぐらいオートみたいなもんだから慣れればラクだ（スライディングがカッコいい)。バットと球が当たるときも実感があるのでグー。

8

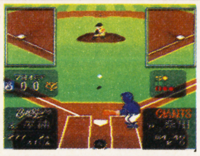


近未来型サイバーベースボールゲームとでもいいましょーか。よーするに選手がサイボーグだったりロボットだったり忍者だったりする〝野球ゲームのＳＦ版〟なワケ。これがけっこうカッコイイんだな。お金をためれば、どんどん身体のパーツをグレードアップできちゃうなんて、ＳＦファンにもウケそうだ。いろいろな面で、エンターティナーな作品。買っちゃおうかな。

7



3/12 スーパーファミスタ2



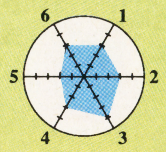
SFC

SPG
ナムコ
Pつき
¥7,900

おなじみ、人気野球ゲームのSFC版第2弾。今回加わった新しいモードは「きみがヒーロー」。自分のキャラを登録して成長させてゆくのだ。もちろん、いままで通りのモードも健在。

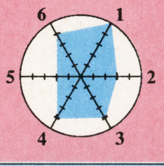
7

おなじみファミスタの最新版だけど、今ハヤリの実名版なワケね。操作性とか絵とかは今さらどうこういうようなもんじゃないと思うけど……。しかあし！　例によってCPUチームの守備が盗塁に弱いっ!!　あまりの弱さにあきれてしまって怒る気がしないほど弱い!!　まあ、対CPUよりは対戦で遊ぶゲームだからいいのかなあとは思うんだけどねぇ。ちょっと……。



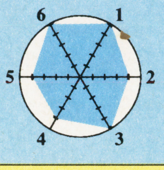
7

いいゲームに出会うと、今まで苦手だったジャンルのゲームに開眼しちゃったりすることってあるでしょ？　う～ん、もしかしたら野球ゲームに開眼するかもしれません、私。解説つきで対戦をしたのが幸いしたのかもしれないけど、おもしろかった！　遊び方しだいで奥が深くなるのが野球ゲームの対戦なのね。CPU相手だと手加減してくれないんですもの。



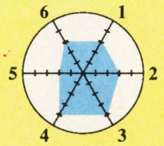
10

ちょっと不思議なんだけど……、今まで元祖『ファミスタ』の'86年版からどんどんつまんなくなってったこのシリーズに、なぜか急に昔の気持ちのいい〝打ち味〟が復活してるんだよね。今まで変更されていった点を急にやめて、いいの？　僕はものすごく嬉しいんだけど、メーカーとしての基本方針は…？　今までのゲームデザインをやってた人の立場は??　でも絶対買い。

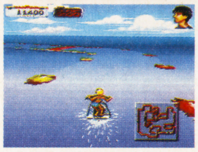


6

野球ゲームとして、すでに完熟の域に達していると思われるゲーム。万人向けゲームだから、オリジナリティがどーのこーのとかはあまり言いたくない。このまま黄金のパターンで突っ走ってくださいとしか言えないかな。野球ファンには年々少しずつ変わる選手名が楽しみなんだろうし、これはこれでいいと思います。ボク自身はあまり趣味ではありませんが。



3/12 カルフォルニアゲームズII



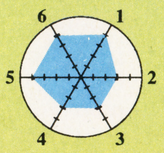
SFC

ACT
ヘクト
¥8,800

アメリカのパソコンから移植された、スポーツACTゲーム。ハンググライダーやジェットスキーなど、5種類のサマースポーツの総合得点を競う。最大8人まで参加可能なのでパーティに最適だ。

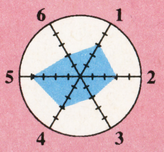
7

『カリフォルニアゲームス』ってLYNXでやって(「LYNXなんか持ってるな！」だって？　余計なお世話じゃ！）好きだったもんで、期待してたんだな！　実は。内容はあいかわらずアメリカアメリカしてて好きなんだけど、根っからの日本人の人(？)には合わないかもしれないなあ、このノリは。僕は好きなんだよ～。誰か、わかっておくれよ。このゲームの楽しさを。



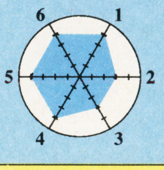
6

いかにもアメリカのゲーム。アバウトさと簡単な操作で、ぼーっとやっててもそこそこに遊べます。気持ちいいのはジェットスキーとスケートボード。ワケがわからないボディボード以外は、暇なときにちょっとやるのにちょうどいいゲームです。画面の右上で評価（？）してくれる人のセリフがなんだかおかしくて、ついついわざと失敗してしまったりして……。



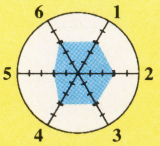
7

出るのか？　このゲームが！　実はこれ、アメリカのアタリ社が出してるハード、LYNXの中でも僕が一番気に入ってたやつなんだよね。一応、パートIIだからかなり変わってるけど。競技（？）は4種類から5種類に増えたみたいだね。でもちょっとお手軽さと爽快感ではオリジナルには劣ってしまう。もとの面白さを知ってるだけに厳しい評価になっちゃったな。

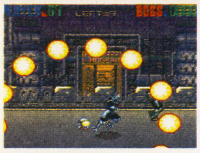


5

ジェットサーフィングやスノーボーディングは結構遊べるかなぁ。あとはちょっと…。操作があまりにも簡単すぎて（上下ボタンを押すだけだったり）拍子抜けしてしまった。スケボーはコースが長すぎるし、ハンググライディングはすぐ落下。（何度鮫に喰われたことか！）西海岸にはこんなスポーツもあるんだなぁ、とブルジョワジーな気分にひたるにはいいんじゃない？



3/12 EDONO牙



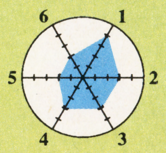
SFC

ACT
マイクロワールド
¥8,900

カッコいいパワードスーツを操る横スクロールACT。対テロリスト特殊部隊のエドノキバ隊がテロリストに立ち向かう。武器のビームサーベルは防御に使うこともできるぞ。

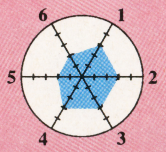
7

慣れないと難しいかもねェ。攻撃を当てにくいわりに、ダメージを受けやすい感じがしてねェ。見た目はけっこう派手なのに、ゲームの進め方がコツコツって感じ。でも、慣れちゃうと簡単だったりする……。メカメカっぽいとことか嫌いじゃないし、演出とかも悪くないと思うんだけど、ゲーム内容のほうがソレに追いついてないような気がしてしょうがないんだよな。



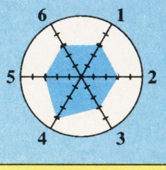
5

難易度をEASYに設定すると、自機のストックが大量にあるので、わりと先まで進むことができます。ですが、単調。とりあえず1面で気になったのは、高速スクロールしてるんだけど、攻撃するとマイキャラが走っている脚を止めてしまう……。まるでスケートをしているみたいで、ちょっと変。ゲーム全般がそんな感じで、もう少し練り込む必要があったみたい。



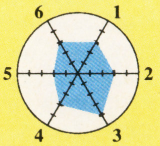
6

オープニングのタイトルデモは超カッコイイけど、ゲーム自体はあんまりカッコよくない。『ニンジャウォーリアーズ』の主人公みたいなナイフ（忍者刀）を持ち、超高速スクロールする道路上で走り続けながら敵を倒してくんだけど、敵の攻撃は地味だし、刀の当たり判定も狭くて気持ちよさに欠ける。でも、難易度は結構低いから、慣れれば楽しめるやもしれぬ。



6

「江戸の牙ぁ！」とポーズのたびに掛け声が入る変なゲーム。この声が背筋をぞわわとかけのぼり案外気持ちよかったりする。主人公はマラソンしながら敵をバッタバッタとなぎ倒していくらしいのだが、なぜ走り続けなければいけないのか不明。しかし、このゲームの最大の難点は攻撃パターンの少なさだ。グラフィックはあんなにキレイなのにね。もったいない。



3/19 デュアルオーブ 聖霊珠伝説

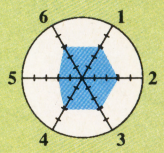
SFC

RPG
アイマックス
Bつき
¥9,700

4つのオーブに導かれた4人の若者の冒険を描くRPG。オート戦闘にオート移動システム、、片手で操作ができる設定まで、親切システムを満載して、遊びやすさを重視してある。

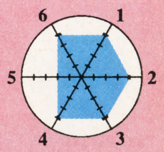
6

『ディアルオーブ』といえば、そりゃもう「寝袋」（いや、「死袋」かな？）でしょう。いやあ実に笑える。特に寝袋3つは…。だいぶ話が横道にそれたけど、ロールプレイとしてはフツー（最近のはやり？）のタイプだよね。とっつきやすい分、のめりこみにくいかもね。デキ自体は悪くないと思うけどね。ただ、前半は本当に平凡なので面白くなるまで根気がいるね。



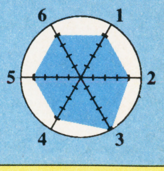
7

オーソドックスな作りのRPGなんですが、ユーザーフレンドリィにしようという意欲があふれていて好感が持てます。かわいい敵キャラや主人公たちのアニメーションもオリジナリティを感じさせてよいのでは。話題の「寝袋」（笑）も試して見ましたが、これもまたオリジナリティを感じさせるな。ゲーム内容は普通のRPGなので、遊ぶ人を選ぶようなこともないでしょう。



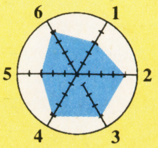
8

新しいシステムを導入し、親切なオプション機能やコントローラーの設定（なんと片手で操作する設定もあるのだ）も豊富で、RPG初参入の意気込みが感じられる1本だ。実は私、2号の別冊で攻略を担当したんで、このゲームのことはよくわかってるんです。なかなか後半の展開が意外だし、敵が前半強いって点を除けば、すごくよくできた秀作だと思うよ。「寝袋」が最高！

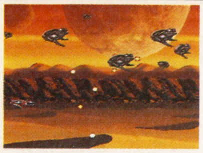


7

前半部をプレイした限りでは、とにかく基本に忠実なRPGだなー、との印象を受けた。『ドラクエ』ファン層なら、すんなり入れる作りのゲームだ。（もしかして仲間になるキャラの順序まで、あれと一緒か!?）別段、特異性は感じなかったが、1ポイントのダメージであんなに痛そうにする主人公も珍しい。演出やストーリーにもうひと工夫欲しかった気もする。



3/19 バイオメタル



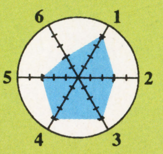
SFC

ＳＴＧ
アテナ
¥8,980

久々に登場した超ハードバリバリＳＴＧ。高速スクロールするステージに、縦横無尽に飛びかう的とばらまかれる弾。腕に覚えのあるＳＴＧファンには最適だ。ＧＡＭという新兵器も登場。

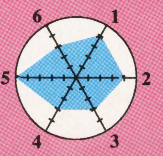
おーっと、久しぶりのバリバリシューティングですねぇ。なーんか嬉しい。ここまで進化しちゃったシューティングゲームの世界だから、いまさらあんまり新しいアイディアを望むのは無理なんだろうけど、ゲーム自体はよくできてると思う。「ＧＡＭ」の操作をマスターできればこいつはなかなか快感だあね。ま、単に撃ってよけるのが好きとかって人には向かないけど。

7



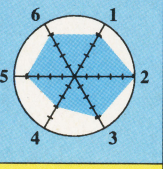
最近、シューティング復活の兆しが見えて、喜ばしいかぎりです。これまた、ハードな横スクロールＳＴＧですが、高速スクロールする画面をカタい敵が弾をバラまきながら大挙して押し寄せる……。ＳＴＧファン感涙の、王道を行くＳＴＧと言えるでしょう。難易度は高め。弾よけに専念するよりも、オプション格の「ＧＡＭ」をうまく操れるようになることが勝利のカギ。

7



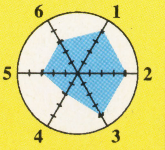
ＳＦＣでこんなタイプの硬派シューティングは初めて見た！（『グラⅢ』は硬派じゃないし、『ダラツイン』はゲームバランスが悪過ぎ。持ってるけど）曲がかなり暗めだけど、ゲームに合ってるから評価できるし、新兵器「ＧＡＭ」の使い方次第によっては簡単に先のほうまで行ける。後半の難易度の上がり方もまあまあ。ボムがないってのも要チェックだ。

8



キツイ～～!!「ＥＡＳＹモード」でプレイしたのに、1面もクリアできないでやんの！ゲーマー失格かな？　いやいやボクはシューティングは苦手なんだ！　ＲＰＧ小僧なんだよ～。言い訳はさておき本当にキツイ。1面からあの敵の入り乱れようは何なんだ!?　さらに背景が高速スクロールしてるんで目が回る。自信をもってゴワゴワのシューティング猛者におススメする！

6



3/19 ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎

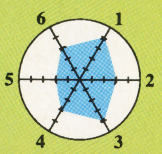
SFC

ＲＰＧ
ポニーキャニオン
Ｂつき
¥9,500

ＧＢ版で人気を博したコミカルＲＰＧの続編がＳＦＣになった。ジャングルの平和を守るためにボーイの冒険が始まる。前作の主要登場人物に加えて、新しいＮＰＣが多数登場。

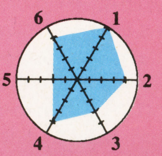
最近またサツバツとしてきたロールプレイングのなかで、このシナリオはほのぼの路線だね。絵も音も内容もていねいに作ってある感じだね。「こらしめた」っていう表現もいい味出してると思う。でもね、やっぱり僕はほのぼのとしたロールプレイングゲームって好きじゃないんだな。どちらかっていうと、ボーケンボーケンしている（？）ほうが好きなのさ。

6



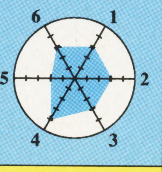
ＧＢ版は好きなゲームの一つ。童話のようなストーリー展開や、悪い人は実は一人もいないんだぞという性善説的なノリが好きなのです。それらの特徴はＳＦＣ版にもちゃんと受け継がれていて嬉しいな。そのうえでＧＢ版では実現不可能だった演出が加わっているし。でも、もっと嬉しかったのは、サスケが木の実を探しに行くのを見られるようになったこと！

7



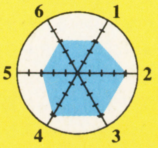
あまりにも『ドラクエⅤ』に似すぎてて、驚いた。コマンド選択とかキャラの動き、家族設定、戦闘シーンなど、どれを見てもクリソツ。それだけ『ドラクエⅤ』の影響は多大だったということか。『ジャングルウォーズ』の名のとおり、出てくる敵は森の動物たちが多いんだけど、敵を倒したときのセリフが「〇〇をこらしめた！」というのが牧歌的（？）で妙だな。

5



フィールドのＢＧＭがいいね！　こーいうノリ、ＲＰＧには少ないからなぁ。キャラやモンスターもみんなかわいくてマル。ただしＳＦＣだと、どーしてもこの手のマンガチックな絵はちゃちに見えちゃう。ＦＣみたいだなー、と思うトコが何カ所かあったぞ。ストーリーは無難にまとめてるみたいだね。ゲームバランスもホドホド。良質だけど、それだけっていう気も……。

7



3/25 スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

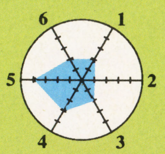
SFC

ＳＬＧ
光栄
Ｂつき
¥11,800

モンゴルを統一したチンギス・ハーンとその時代を舞台にしたＳＬＧ。世界統一編では歴史上の実在人物がそのまま登場。それぞれの国の特徴をつかんで戦略を練るのだ。

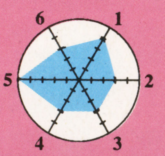
えーと、いわゆる『蒼白』だよね。僕がこの手のゲームのレビューをすると、どうしても低い評価になるんだよな。なんでかっていうと（前にも書いたけど……）、光栄のシミュレーションってシナリオだけ違ってシステムが酷似してるから、オリジナリティが感じられないんだよ。たとえどんなにシナリオが違っていても、プレイする限り同じゲームみたいでイヤだよ。

5



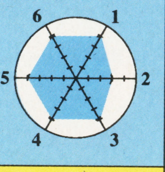
光栄のＳＬＧをプレイするたびに、自分の無知をいやがおうでも見せつけられるのです。なんて勉強が必要なゲームだこと。とは言っても、ウォーＳＬＧとは違って、歴史ＳＬＧにはロマンがあります。この『蒼き狼…』には実在した歴史上の人物がたくさん出てくるうえ、その人たちを自由に動かせるのですから、これこそ究極のロマンじゃないでしょうか。

6



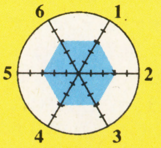
相変わらず展開の遅い"牛歩ソフト"だが、これは少し興味をそそられた。まず絵が比較的多くて複雑そうな印象が少なく、さらに戦闘シーンもなかなかコミカルな絵で一瞬安心したのだが、やっぱり戦闘が長い。でも鎌倉幕府を使えるのはグーだ。また、退屈したら愛の語らいをする手があるから、ＳＬＧが苦手な僕でも楽しめる点はいい。まあ、人間は愛がないとね。

7



事あるごとに顧問が相談にのってくれるので、初心者でもすんなりプレイできそう。ボクの顧問はぜんぜんアテになんなかったけど（笑）。光栄のシミュレーションゲームだからね、ファンはマンネリでもなんでも、これでいーんだって気になっちゃうのかな。ボクはそろそろ毛色の変わったモノがやりたいぞ。光栄さん『大航海時代２』をＳＦＣで出してくださ～いっ！

7



3/25 スーパーワギャンランド2

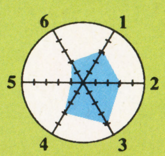
SFC

ＡＣＴ
ナムコ
Ｐつき
¥8,300

『ワギャンランド』ＳＦＣ版の第２作は、人気のボス対決がますます充実。「早押ししりとり」と「ローマ字あて」が加わった。新アイテムの登場で、ワギャンのＡＣＴもパワーアップ！

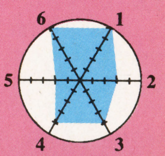
まったまた出ました！　ってなわけの『ワギャンランド』シリーズの最新版が登場したんだね。「なんとなく楽しいソフトが欲しいな♥」って人にはいいかもね（ま、これはシリーズ全作共通だけど）。ただし、逆をいえばバリバリのアクションゲームファンとか、モリモリの（？）パズルゲームマニアには向かないんじゃないかな。どっちも苦手って人にはいいけどね。

6



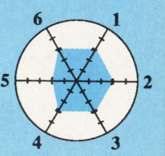
あいかわらずの『ワギャン』でも、遊ぶとやっぱり楽しいですね。ギャラリーも一緒に楽しめるＡＣＴって『ワギャン』ぐらいなんじゃないでしょうか？　前出の『スーパーファミスタ２』も同じだけど、ナムコのシリーズにはハズレが少ないので安心して遊べます。などといいつつ、ついつい「早押ししりとり」に熱くなってしまった。アクションのバランスも○。

7



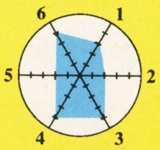
パズルゲームなんだなコレ。敵らしい敵はみんなパズルで勝負を挑んでくるんだけど、これがみんな難しいんだ！　特に「しりとり」は、指定の文字で始まる選択肢がない場合があり（ムリヤリ「ロバ」が「ヒヒーン」で「ひ」で始まることになってたりする。ヒドイ！）厳しい。またモザイク当ても引っかけがあって難しい。まあ、どれも覚えてしまえば楽勝だろうけど。

6

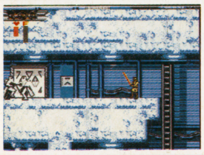


ファミコン版から、欠かさずプレイしてるゲームのひとつ。え？　子供っぽいって？　いーでしょ、好きなんだから。前作はアクションが簡単過ぎてつまらなかったけど、今回のはグッド。ワギャンのよいところはアクションほどほど、パズルほどほどの調和がとれた部分にあると思うぞ。お滑りコースが健在で嬉しい。このスタイルを崩さず続編を出し続けてほしいな。

7



3/12 スターウォーズ 帝国の逆襲



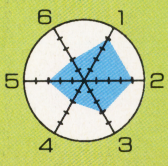
FC

ACT
ビクター音産
¥7,900

映画『スターウォーズ・帝国の逆襲』のストーリーをそのままACTに移植。乗り物や動物に乗ったり、武器によって攻撃方法が変わるなど、豊富なアクションが楽しめる。

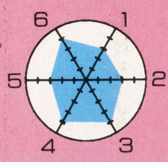
「ファミコンだからなあ……」と思って見たんだけど、これがなかなか凝ってるんだよ。特に絵と音がね。ゲームオーバーの時のダースベイダーの呼吸音（コ～カ～…ってヤツね）なんかもうのけぞりそう。トーントーンの絵もかわいい。白い息も吐いてるし。ただし、ゲーム自体はけっこう難しいんじゃないかと思う。1面といっても簡単じゃなかったり……。

7



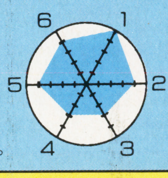
ファミコンとは思えない動きをするのに、まず驚きました。キャラクター自体は小さくて地味なんだけど、とても表情豊かにアクションするの。ファミコンでもやればできるというのがよくわかります。アイテムを取ったりすると、オビワンなどのグラフィックが入り雰囲気を盛り上げています。SFC版もそうだったけど、難易度が高いのがネックよね。おもしろいのに。

7



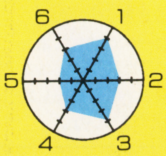
おもしろいよ、これ。ヘタするとSFC版以上かもしれない。主人公ルークがドラゴンに乗りながら冒険していくんだけど、場所によっては竜から降りてアイテムを取りいったり、竜だけ死んじゃったりするのがいいね。先のほうへ行くとビームサーベルを使えるようになるのがカッコいい。剣を振りまわしながら、大ジャンプ回転斬りを繰り出すルークの姿が気に入ってるよ。

9

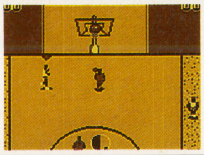


いまさらFCでアクションなんて…と、いう気もしなくはないけど、とりあえずプレイしてみた。主人公が乗る恐竜（？）がなかなかかわいいじゃないですか。でも、最初のステージからつるつるの氷床ステージってのはひねりすぎ。武器のレーザー（？）も斜め打ちしようとすると、身体が動いて水面にどっぽん、てなことが起こっちゃう。操作性の改善。これが課題だね。

7



3/19 GBバスケットボール



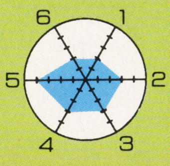
GB

SPG
イマジニア
¥3,900(込)

GBで5人制のバスケットボールができる！ フィールドは斜め見おろし型。小さいがリアルなキャラがコートを走りまわる。普通の試合以外にもいろいろなモードがあり、様々な設定が可能。

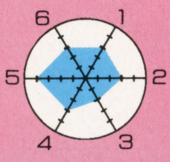
え？ ゲームボーイでバスケットボールのゲームでっか？ うーん、正直言うとゲームボーイっていうハード自体、この手のものに向いていない気がするので、ソフトの出来がどうこうって言う以前に「無理があるんじゃないの？」って思っちゃうな。実際、ゲームをやってても「なんか目が悪くなりそうでイヤだなあ…」なんて思っちゃって、熱中できないんだよ。

6



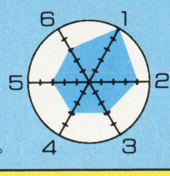
ゲームボーイで普通にバスケットゲームをするのはちょっと苦しかったかな。ワン・オン・ワンのようなものなら画面が小さくても対応できたかもしれないけれど、スクロールするものはちょっと見にくいのです。あの小さな画面でプレイヤーたちがなめらかに動いているのは驚異でも、遊びやすさを考えたらもうすこしコンパクトな内容にすべきだったかも……。

6



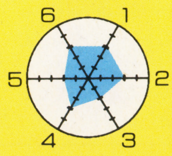
スゴイ！ の一言。あの小さい画面で、アメリカ流（？）バスケットボールの醍醐味を表現しきっている。ダンクを決めるとビジュアルシーンが流れ、気分を盛り上げるし、何よりも敵のパスワークが本格的で恐れ入ってしまう（とても目がついていかない！）そしてさらに一人用の練習モードまでオマケでついていて、難しいけど、シュートの練習、ドリブルなどが可能で嬉しい。

9



え？ これがゲームボーイ？ ってなくらい、選手の動きがスムーズ。ダンクシーンのアニメ処理なんかもあったりして、結構感動したよ。ゲームとしては、操作感がイマイチつかみにくかったり、選手の足が思いのほか遅かったりしてイマイチだが、スポーツゲームファンのヒマつぶしには、ちょうどよいのではないだろうか。派手さはないけど、固い作りの1本だね。

7



オススメはコレだ!

今回は一挙16本のソフトを大紹介したぞ。たくさんあるけど、キミが欲しいソフトは入っていたかな？ まだまだいろいろソフトが発売されるけど、選ぶ時には「レーダーチャート」を役立てて欲しいな。

うーむ、今回はお手軽に楽しめることをメインに考えて『2020～』を一押しにしようかな。でも、対抗馬（馬じゃないけど…）の『スーファミスタ2』もあいかわらずの安心度（？）なので、ファンは買いだね。『カリフォⅡ』もこのノリが分かる人は絶対買え～！ スーファミを質に入れてでも買え（？）。時間をかけてじっくりゲームとつき合いたいっていう人は『デビルズコース』とか『オウガ～』とかもいいね。本数が多いぶん、選択の幅も広いんだよ。今回は。

たくさんあったけど、総じて豊作。RPGは好きな人ならどれでもOK。ファンタジーSLGは両方ともおススメ。野球ゲームも両方ともおススメ。ACTもSTGも良質。その中でも一押しはと聞かれたら、RPGの『メタルマックス2』。SLGなら『伝説のオウガバトル』でしょう。STGを待っていた人は『バイオメタル』をどうぞ。これから春休みにかけて、たくさんゲームが発売になりますが、今回みたいに良質な物ばかりだと目移りしちゃいそうよね。

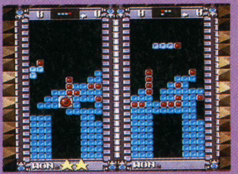
16本もあるとさすがに迷うなあ…。でもなかなか粒ぞろいだったんだなコレが。『スターウォーズ』は難しいけどすげーよくできてる。『2020』も好み。GBのバスケも秀作だし、『アルバート』も、キャラがかわいくて、時間はかかるけど簡単だからOK。あと、硬派STGマニアなら『バイオメタル』は絶対おススメする。さらに『スーパーファミスタ2』は超いい。『カリフォルニアゲームスⅡ』は、長い目で見たらお買い得かもよ。てなもんですね。

今回はひじょ～に幸せな気分で、このコラムを書いてます。ああ、『伝説のオウガバトル』……おもしろいぞっ!! 『アルバート・オデッセイ』も気に入った！『メタルマックス2』は前作に引き続きよい出来だっ。『デュアルオーブ』も…かなり遊べるだろう。『ジャングル・ウォーズ』は、RPGは『DQ』タイプでなきゃイヤという人にお勧めするぞ。てなワケでRPGが豊作でボクは嬉しい!! ハズレがないもんね。この5本があれば、春休みなんかあっという間だっ！

読者のオススメはコレだ!

さっそく届いたぞ。読者の「レーダーチャート」第1号は富山県のフツレーセブン君だ。富樫某嬢のチャートは編集部で評価しました。この次からは「レーダーチャート」も一緒に添えてね。

スーパーテトリス2+ボンブリス



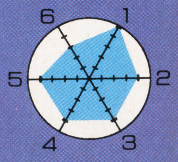
SFC

ETC
BPS
Bつき
¥8,500

FC版ではできなかったボンブリスの対戦が可能になった。これは燃えるぞ。
富山県 フツレーセブン（16歳）

まず『テトリス』をやりこんだ人向けだと思うのでカルト度は4にしました。でも初心者でもレベル0から始めれば十分に楽しめます。上級者だと思う人はA・Cタイプで999999点を、Bタイプで375000点をねらうととても楽しいです。また絵がすごくキレイだしサウンドもかなりよいです。その他にボンブリスや2人プレーなど、言い出すときりがないほど。

10



ウィザードリィⅤ

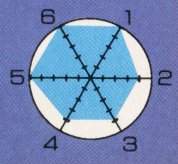
SFC

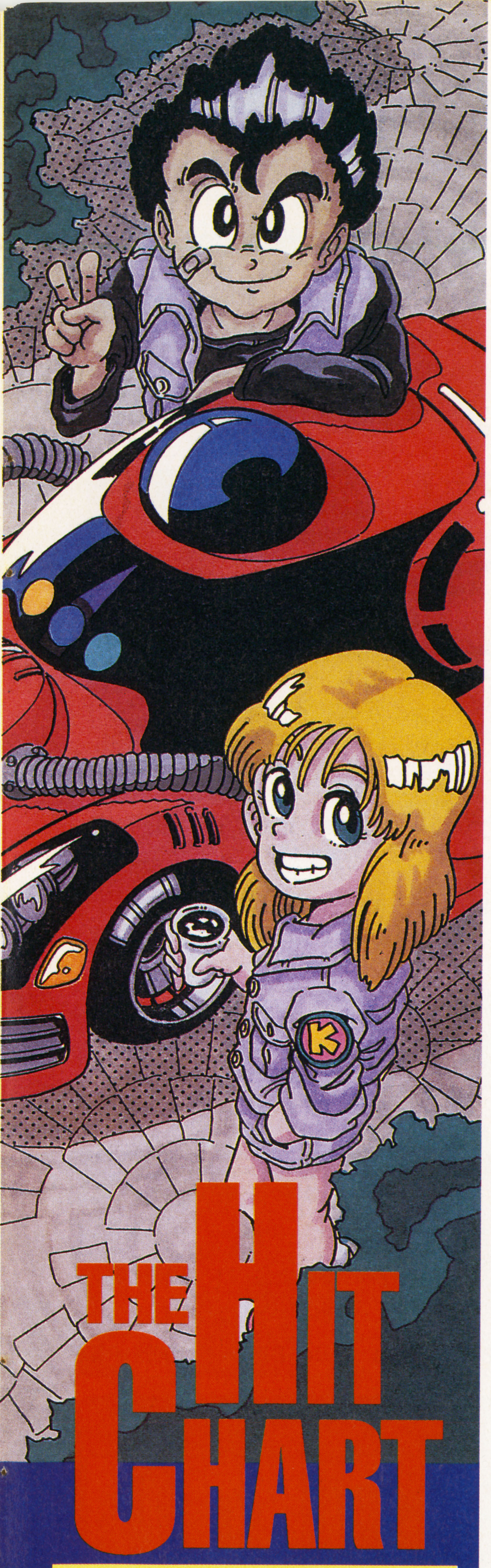
RPG
アスキー
Bつき
¥9,800

元祖3DRPGの第5弾。オートマッピングなどSFC版オリジナルの機能満載。
新潟県 富樫某（15歳）

とにかくグラフィックがきれい！ ダンジョンもモンスターもFC版の比ではないぞ。それに、自動的にセーブされる機能がなくなったから、もうくやし涙が出ることもないし。さらに、オートマッピング！ マニアの方には不評かもしれないが、WIZシリーズをやるのが2回目の私にとってはとても嬉しい。この機能のおかげで3D嫌いの人でも、プレイできるのでは？

8





1/25▶2/7

品切れ状態から再出荷された『ミッキーのマジカルアドベンチャー』に人気が集中。強豪定番ソフトを出し抜き、見事トップに輝いたぞ!

SUPER FAMICOM

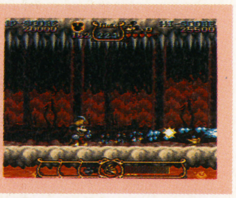
売り上げTOP15

ここにきてまたまた意外な展開。昨年末の大ヒットソフト『ミッキーのマジカルアドベンチャー』が、再出荷されて見事トップに輝いた。年末年始にこのソフトを買えない人がいかに多かったかを証明しているね。

1 ミッキーのマジカルアドベンチャー

ジャンル	ACT	ポイント	35,190
発売日	'92年12月		
メーカー	カプコン		
前回	―	登場回数 4	最高順位 1位

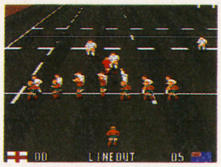
年末年始の間は品切れが続いていたが、いよいよ再販開始。入手できなかったユーザーが飛びつき、異例の時期遅れヒットとなった。強力ライバルがないのも幸いしている。



2 ワールドクラスラグビー

ジャンル	SPG	ポイント	29,751
発売日	1月29日		
メーカー	ミサワエンターテインメント		
前回	―	登場回数 1	最高順位 2位

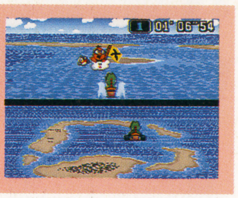
業界初のラグビーゲームが登場。冬のラグビー・シーズンと合わせた発売も功を奏し、初登場で2位と大健闘している。次回も上位をキープできるか、期待のかかる1本だ。



3 スーパーマリオカート

ジャンル	RCG	ポイント	23,895
発売日	'92年8月		
メーカー	任天堂		
前回	1位	登場回数 11	最高順位 1位

前回までのトップの座も思わぬ伏兵の出現によって、崩されてしまった。とはいえ、発売から半年近くたつのに3位にいるというのはやはり評価されてしかるべき。



4 ファイナルファンタジーV

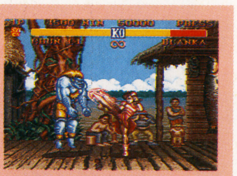
ジャンル	RPG	ポイント	15,130
発売日	'92年12月		
メーカー	スクウェア		
前回	2位	登場回数 4	最高順位 1位

年末年始の大ヒットソフトもここにきてポイントが落ち着き、そろそろブームも一段落という印象を受ける。まだクリアしていない人は早いところカタをつけてしまおう。

5 ストリートファイターII

ジャンル	ACT	ポイント	13,892
発売日	'92年6月		
メーカー	カプコン		
前回	4位	登場回数 15	最高順位 1位

前回よりワンランクダウンしたもののまだまだ強い!チャート登場回数も15回を数え常連度にもますます拍車がかかる。すっかりSFCを代表する1本となった。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	―	ナムコットオープン	8,945	ナムコ	1月29日	SPG	6位	1
7	―	ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王	7,542	バンダイ	2月5日	ACT	7位	1
8	6	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	7,211	スクウェア	'92年12月	SLG	6位	3
9	―	信長公記	6,975	やのまん	1月29日	SLG	9位	1
10	―	スーパーテトリス2+Bombliss	6,566	BPS	'92年12月	PZG	10位	1
11	―	スーパービックリマン	5,978	ベック	1月29日	ACT	11位	1
12	―	うしおととら	5,249	ユタカ・バンダイ	1月22日	ACT	12位	1
13	3	ドラゴンクエストV	5,012	エニックス	'92年9月	RPG	1位	9
14	―	スーパー大相撲	3,587	ナムコ	'92年12月	SPG	14位	1
15	―	三國志III	3,298	光栄	'92年11月	SLG	2位	5

イラスト/本莊隆

前評判TOP10

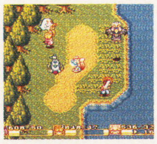
SUPER FAMICOM

『聖剣伝説2』『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』『MOTHER2』の上位3本は、前回と変わらず。このほかでは4位の『DBZ 超武闘伝』、6位の『ナイジェル・マンセル～』など、発売の近づいたソフトの動きに注目。

1 聖剣伝説2

ジャンル	A・RPG	ポイント	6,640
発売日	4月下旬		
メーカー	スクウェア	前回	1位

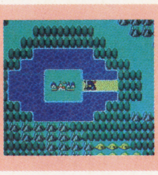
依然としてダントツでトップ。まだ詳細も決定していないのにこれだけ期待されるなんてすごい。



2 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

ジャンル	RPG	ポイント	3,190
発売日	未定		
メーカー	エニックス	前回	2位

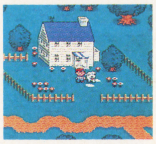
ファミコン版でストーリーがわかっているのに、これだけ期待されるのは『ドラクエ』だから?



3 MOTHER2 ギーグの逆襲

ジャンル	RPG	ポイント	2,980
発売日	4月予定		
メーカー	任天堂	前回	3位

ここまでは前回とまったく同じ順位。しかしこのソフトはポイントの伸び率がたいへん高い。



4 ドラゴンボールZ 超武闘伝

ジャンル	ACT	ポイント	2,740
発売日	3月20日		
メーカー	バンダイ	前回	7位

大ヒットゲームが本格的格闘アクション・ゲームになって登場。大ヒット間違いなしと見ていい。

5 摩陀羅2

ジャンル	RPG	ポイント	1,548
発売日	未定		
メーカー	コナミ	前回	6位

じわじわとポイントをのばし今回は5位に浮上。早く正式な発売日が決まってほしいよね。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	—	ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	1,397	インフォコム	3月19日	RCG
7	—	スーパーダンクスター	1,198	サミー	4月予定	SPG
8	4	ファイナルファイトⅡ	1,036	カプコン	5月予定	ACT
9	—	龍虎の拳	956	ケイ・アミューズメント	未定	ACT
10	—	三国志正史 天舞スピリッツ	884	ウルフ・チーム	3月30日	SLG

読者人気TOP10

SUPER FAMICOM

読者人気の部門は1～4位までが前回とまったく同じオーダー。そのどれもが最近の大ヒット作ばかりで、名実ともに評価の高いものがずらりと並んだ。新規ランキング・ソフトは8～10位に集中している。

1 ファイナルファンタジーⅤ

ジャンル	RPG	ポイント	8,347
発売日	'92年12月		
メーカー	スクウェア	前回	1位

人気部門では依然として『FFⅤ』が強い。2位に2倍近いポイントで、ダントツのトップ!

2 ドラゴンクエストⅤ

ジャンル	RPG	ポイント	4,199
発売日	'92年9月		
メーカー	エニックス	前回	2位

2位をキープしたもののトップとの差は広がるばかり。次回も上位に食い込めるか、微妙だ。

3 ストリートファイターⅡ

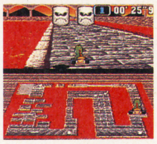
ジャンル	ACT	ポイント	3,259
発売日	'92年6月		
メーカー	カプコン	前回	3位

これも前回と同順位。キング・オブ・格闘対戦ゲームの地位を不動のものにしているようだ。

4 スーパーマリオカート

ジャンル	RCG	ポイント	2,530
発売日	'92年8月		
メーカー	任天堂	前回	4位

ここまでは前回とまったく変わらないオーダー。まさにSFCのヒット作のオンパレードだ。



5 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!

ジャンル	SLG	ポイント	2,130
発売日	'92年12月		
メーカー	スクウェア	前回	7位

地道にポイントをゲットし、トップ5に殴り込み! ファミコン版同様、根強い人気を誇っている。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	5	餓狼伝説	1,209	タカラ	'92年12月	ACT
7	9	らんま1/2 爆烈乱闘篇	1,008	メサイヤ	'92年12月	ACT
8	—	スーパーファイアープロレスリング2	946	ヒューマン	'92年12月	SPG
9	—	エルファリア	847	ハドソン	'92年12月	RPG
10	—	スーパーテトリス2+Bombliss	714	BPS	'92年12月	PZG

THE HIT CHART

SUPER MARIO CLUB

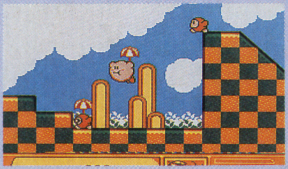
●イチ押しソフト情報●

ゲームボーイで人気を呼んだ『星のカービィ』がいよいよファミコンソフトになって登場。カラー化されてファミコンでもブームを巻き起こせるか、期待だ。

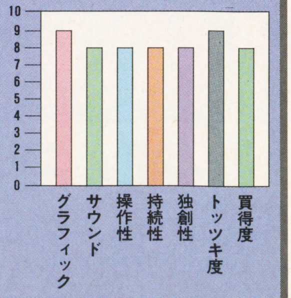
FC 星のカービィ

任天堂	¥6,500(込)	3月23日発売	ACT	6M	B

概要:GBの人気者カービィがFCに。プププランドの希望の泉を守るため大活躍。



総評:「モノマネ」という新しい攻撃方法が新鮮。カービィの仕草や表情がコミカルで可愛らしい。
長所:色合いが綺麗で敵の攻撃をモノマネできる手法が多彩かつ魅力的。
短所:上級者にとっては簡単な難易度になっている。
予想販売本数:120万本



売上データ協力店:さっぽろ東急百貨店(北海道)、東武百貨店船橋店(千葉)、ビックカメラ池袋店(東京)、奥野かるた店(東京)、博品館TOYPARK(東京)
デンマーク江南店(愛知)、ダイコク屋玩具店(三重)、ペリカン岸和田店(大阪)、ぴーこっく井尻店(福岡)

FAMICOM

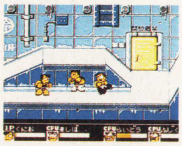
売り上げTOP10

出足の悪かった『熱血格闘伝説』がここにきて4ランクのジャンプアップを果たした。5位の『ワギャンランド3』も大健闘している。このほかで注目したいのは8位の『悪魔城ドラキュラ』。これは、往年の名作ディスク・ゲームをカートリッジで発売したものだ。

1 熱血格闘伝説

ジャンル	ACT	ポイント	7,294	前回	5位
発売日	'92年12月			最高順位	1位
メーカー	テクノスジャパン			登場回数	3

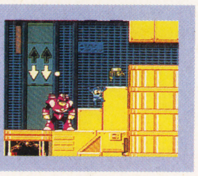
一挙に4ランクアップしてトップに躍り出た。ヒット定番シリーズだけのことはあるという感じ。



2 ロックマン5

ジャンル	ACT	ポイント	5,298	前回	2位
発売日	'92年12月			最高順位	2位
メーカー	カプコン			登場回数	3

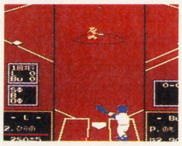
まさかここにきて同時期発売のソフトにトップの座を奪われるとは……。しかしよくがんばってる。



3 ファミスタ'93

ジャンル	SPG	ポイント	2,981	前回	1位
発売日	'92年12月			最高順位	1位
メーカー	ナムコ			登場回数	3

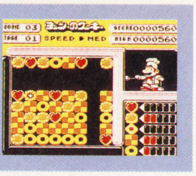
2ランクのダウン。スーパーファミコン版の発売も近づいてきたので、買い控えする人がいるのかも。



4 ヨッシーのクッキー

ジャンル	PZG	ポイント	2,210	前回	4位
発売日	'92年11月			最高順位	1位
メーカー	任天堂			登場回数	5

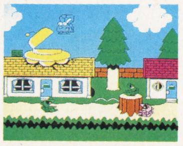
押され気味の感はぬぐえないが、それでも4位をキープ。定番ソフトとしての面目を保った。



5 ワギャンランド3

ジャンル	ACT	ポイント	1,729	前回	−
発売日	'92年12月			最高順位	5位
メーカー	ナムコ			登場回数	2

一気に5位まで上がってきた。しりとりや神経衰弱を2人対戦プレーで遊べるのがいいよね。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	3	スーパーマリオUSA	1,493	任天堂	'92年10月	ACT	1位	10
7	9	ロックボード	1,330	カプコン	1月15日	ETC	7位	2
8	−	悪魔城ドラキュラ	1,096	コナミ	1月22日	ACT	8位	1
9	−	ダービースタリオン全国版	956	アスキー	'92年8月	SLG	1位	8
10	−	F-1 SENSATION	876	コナミ	1月29日	RCG	10位	1

全国おもちゃ屋さんめぐり

協力店 紹介
みんなで楽しめるお店です!

東武百貨店 船橋店 おもちゃ売場

千葉県JR船橋駅の東武ビル内にあるお店。店内は明るく広々として、担当者も美人だ！プラモデルブースなども充実しているぞ。

ゲームコーナー担当
川崎千夏さん

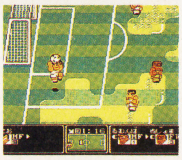
（お店紹介）広いフロアのほぼ中央に、でーんと構えるこの売場。任天堂エンターテイメントショップでもあるので、SFCのゲームをモニターでプレイできるぞ。土・日曜日ともなれば、ちびっ子たちがモニターの回りに群がり、大変にぎわうそうだ。ちなみに3月12日（金）付近では、『伝説のオウガバトル』がプレイできる予定。イチ押しゲームとして、お店でも強力プッシュしているので、お出かけの際に試してみてはいかが？ 担当の川崎さんは22歳の若さで、一人で売場をきりもりしているハリキリ屋さんだ。お客の中には、光栄の『三國志』などのシミュレーションゲームを買いにくるパパやお兄さんもいて、そんな時はちょっぴりゲーム内容の説明に苦労してしまうそうだ。

●東武百貨店 船橋店 おもちゃ売場● 住所：千葉県船橋市本町7-1-1 電話：0474-25-2211（代表）
営業時間：AM10:00〜PM7:00 定休日：水曜日

FAMICOM

前評判TOP5

Jリーグ開幕によるサッカー人気に助けられたのか、1、2位をサッカーゲームが独占している。4位には人気キャラクターものがランクイン。



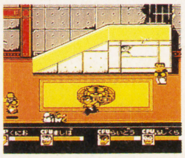
←トップの『くにおくんの熱血サッカー』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	5	くにおくんの熱血サッカーリーグ	2,150	テクノスジャパン	4月23日	SPG
2	−	Jリーグファイティングサッカー	1,520	アイ・ジー・エス	4月予定	SPG
3	3	ディジャブII	1,279	ケムコ	3月26日	AVG
4	−	ゴリラーマン	946	ヨネザワPR21	今春予定	ETC
5	−	パチ夫くん5	843	ココナッツジャパン	未定	ETC

FAMICOM

読者人気TOP5

トップは『ロックマン5』から『ファイナルファンタジーIII』に交代。売り上げで1位の『熱血格闘伝説』もようやく5位に入ってきた。



←ようやく5位に顔を出した『熱血格闘』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	4	ファイナルファンタジーIII	1,287	スクウェア	'90年4月	RPG
2	5	ヨッシーのクッキー	1,120	任天堂	'92年11月	PZG
3	2	ファイヤーエムブレム外伝	979	任天堂	'92年4月	SLG
4	1	ロックマン5	749	カプコン	'92年12月	ACT
5	−	熱血格闘伝説	558	テクノスジャパン	'92年12月	ACT

ロックンロール・コメディ・アクション近日大公開
THE BLUES BROTHERS
ブルースブラザース
3月26日発売
スーパーファミコン用ソフト
ジョイントプレイが決め手だぜ!!
2人同時プレイOK!
オレたちのノリについてこれるかい!
ハチャメチャなコンビが、痛快ビートでとびはねる! 変てこな敵やトラップをぶっとばして、シカゴをめざせ。1人でも2人でもごきげんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。
"The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved. Software © 1992 TITUS SOFTWARE Corp. Used with permission. All rights reserved."/©1993 KEMCO
価格7,800円(税別)
THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME
KEMCO
ファースト サムライ
FIRST-SAMURAI
魔狂神伝説
怒りの剣、うけてみよッ!
24世紀のジパングに、バトルが燃える。
究極のファイティング・マシン、ここに出現!
「破霊の剣」が、悪霊を斬る!!
時空を超えてサムライ伝説復活。
今春発売予定
スーパーファミコン用ソフト
マルチスクロール・アクション参上!
戦国の憎悪が渦巻く世に、古代悪霊「魔狂神」が復活した。人間社会に充満する憎悪をエネルギー源とする悪霊王「魔狂神」は、悪霊復活の呪文をとなえ、戦国時代から未来まで多くの悪霊を復活させた。世は暗黒の時代をむかえた。人々は1つの伝説を語り始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」
予定価格7,800円(税別)
©1992 VIVID IMAGE/©1993 KEMCO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
電話を聞いてクイズに挑戦ッ!
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中!
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。
お問い合わせは……
☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698/関東03-5269-9381/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/
中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

伝説の走りが甦る。

マンセル、再び。

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

92年F1チャンピオン、マンセルが
ゲームになって帰ってきた。
究極のバトルを超リアルな
画面で再現。
王者の魂を受け継いで、
マンセルの熱い走りが
君の手で今、甦る。

Nigel Mansell F-1 CHALLENGE

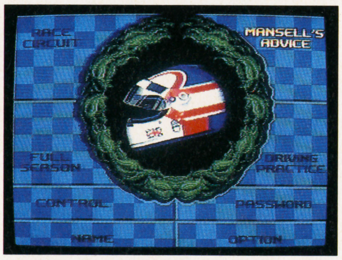
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ

**93年
3月19日
発売予定**

予定価格8,800円(税別)

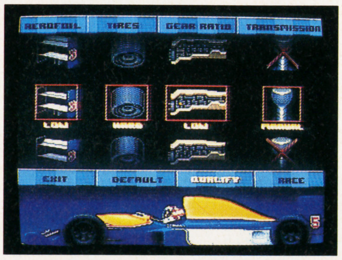
最強のコーチ、マンセルがリアルタイムでアドバイス!

各サーキットに於けるマンセルの的確なアドバイス、またレース後の復習が、キミのタイムを確実に縮めてくれる。マンセルのコーチで、最速ラップをたたきだせ!



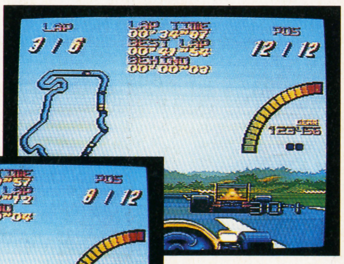
本番さながらのリアルさで、マシンセッティング。

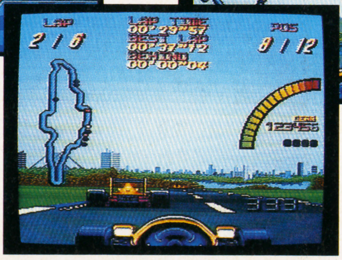
マシンのセッティングが勝敗のわかれ目。ギアの種類、タイヤ、アエロフォイルまで選択出来る。またタイヤの磨耗度、グリップの具合はパラメーターで表示される。タイヤ交換の時期を判断し直ちにピットイン。タイヤ交換が走りを大きく左右する。



全16戦:世界のサーキットを忠実に再現!

'92F1GPが開催された全てのサーキットをリアルに再現。モナコ、鈴鹿のアップダウン、バンピーなメキシコなどサーキットの特性がそっくりそのまま。また天候の変化もマシンの挙動に影響をあたえる。バックミラーに映る後続車をぶっちぎり、王者の座をめざせ!





infocom

フォーミュラワン・ワールド・チャンピオンシップ公式製品

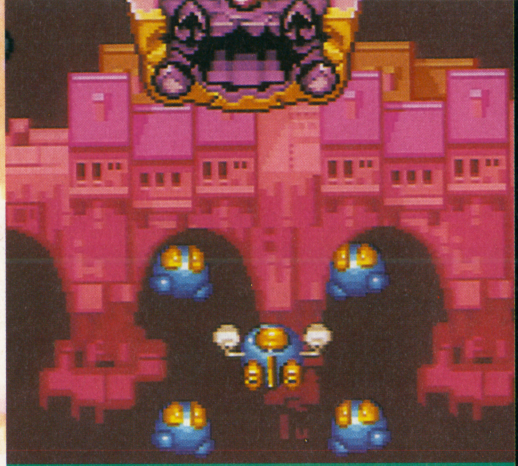
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©1992 INFOCOM

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

日商岩井インフォコムシステムズ株式会社
〒113 東京都文京区本郷5-33-10 TEL(03)5800-9181
発売元:日商岩井株式会社 販売元:インフォコム

こんどは
いつでも どこでも
ゲームギアソフト
ぷよぷよ
だあ!!
GAME GEAR
ゲームギア
3月19日発売予定
3,500円
パズルゲーム
対戦(通信)プレイ可能
©SEGA/COMPILE 1993
'93年春、ぷよぷよは遂に
ゲームギアにも登場
気をつけろーっ!!
005055
40
ふぁいやー!
かち
やった!
まけ
1
0
友達との対戦バトルも相変わらず熱いぞ!
おっ得〜う。
ゲームギアだけのオリジナル
メガドライブにはない"なぞなぞぷよぷよ"モード!
落ちものパズルの傑作"ぷよぷよ"説明不要のおもしろさは、メガドラやアーケード版でもう体験したよね。ゲームギア版では、今までの3モード(ひとりでぷよぷよ・ふたりでぷよぷよ・とことんぷよぷよ)の他に、新しく"なぞなぞぷよぷよ"モードが加わったんだ。おっ得〜う。
いつでもどこでもゲームギア!
ゲームギア本体 19,800円
専用TVチューナーパック 12,800円
◆画面は、ハメコミ合成写真です。
◆ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1羽田菱信ビル 電話(03)3742-7068 お客様サービスセンター

MEGA CD
Final Fight CD
ステージが格闘旋風に包まれる!
MEGA-CDディスク
ファイナルファイトCD
3月26日発売予定
8,800円
©CAPCOM 1989 ©1993 SEGA
格闘アクションの名作ファイナルファイトMEGA-CDでついに登場!!
3人のキャラクター、2人同時プレイなど、アーケード版そのままの内容に、MEGA-CDでしか実現できない迫力のゲームサウンドと音声データを同時収録。あの"ファイナルファイト"の興奮をさらに進化させた、待望の格闘アクションだ。さあ、正義の男になりきって激闘の嵐でマッドギアを叩きつぶせ。
2人同時プレイ可能!
ガイ、コーディー、ハガーからキャラが選べる!
メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。
シムアースのゲームプレイには、バックアップRAMカートリッジ(別売)が必要です。
バックアップRAMカートリッジ
6,300円
貴重なデータをセーブするCDゲームのバックアップツール!
生命誕生から進化まで、惑星全部をシミュレーション!
シムアース™
MEGA-CDディスク3月12日発売予定
7,800円
Sim Earth Copyright © Maxs 1990, 1991, adaptation Copyright © Mazs and Game Arts 1991.



特集 PART1 蘇えれ！

STG

ゲーマーがゲーマーとしての自分の技量を測るとき、その一番のバロメーターとなるのがシューティングゲームだ。恐怖と破壊、攻撃と回避。頼れるものは己れの反射神経と闘争本能、そしてほんの少しの知識。ここにビデオゲームの原点がある……。

●サイドアームス●サラマンダ●サンダーセプター●サンダーセプター2●スカイキッドDX●スクランブルフォーメーション●1942●ギャプラス●スーパーゼビウス●スターフォース●タイムパイロット84●バルガス●B−WING●フォーメーション●ASO●エグゼドエグゼス●スクーン●バンゲリングベイ●オトッキー●ファルシオン●スーパースターソルジャー●ソーラーストライカー●ダブルリング●ファイナルブラスター●バルンバ●パラノイア●ダウンロード●アヴェンジャー●バーニングエンジェル●武者アレスタ●エレメンタルマスター●ウィップラッシュ●アローフラッシュ●ガイアレス●重装機兵レイノス●XDR●クロスファイヤー●ガンナック●暴れん坊天狗●バルトロン●エアー・フォートレス●ドッグファイトスピリット●新人類●サンダーフォースII MD●サンダーフォースIII●サンダーフォースIV●Drトッペル探険隊●爆突機銃艇●P−47●フェリオス●メタルホーク●ラストデュエル●ロストワールド●モンスターレア●アルバレスタ●オメガファイター●1943改●イメージファイト●オーダイン●カベール●餓流禍●ギャラガ88●ギャラクシーフォース●ギャラクシーフォース2●グラディウスII●航空騎兵物語●ザ・ディープ●サンダーブレード●ジェミニウイング●SRD●ソニックブーム●ダライアス●テラフォース●ドラゴンスピリット●バトランティス●飛翔鮫●タイガーヘリ●ツインビー●テラクレスタ●バラデューク●ファイナライザー●マグマックス●リターンOFインベーダー●ワイバーンF−0●アーガス●アマテラス●鮫・鮫・鮫●ゼロウイング●ダライアス2●ナイトストライカー●バーニングフォース●イメージファイト●ドラゴンブリード●R・TYPEII●エアデュエル●原始島●コブラコマンド●サイバータンク●サイバリオン●サンダークロス●シルクワーム●スカイソルジャー●スクランブルスピリット●達人●中華大仙●ツインイーグル●アフターバーナー●アフターバーナー2●イグジーザス●1943●A−JAX●エクスターミネーション●エクセライザー●SDI●究極タイガー●グレイアウト●ボスコニアン●ザクソン●ゼビウス●タイムパイロット●プーヤン●ムーンパトロール●エクセリオン●ジャイラス●スーパーザクソン●マーカム●ザンダフォースAC●E．D．F●ハイパーゾーン●エアバスター●タスクフォースハリアー●ファイアームスタング●ヴェリテックス●ソルフィース●宇宙戦艦ゴモラ●エルディス●天聖龍●大旋風●ファイティングホーク●プラスアルファ●ブラストオフ●ヘルファイアー●マスターオブウェポン●X−∞●エリア88●グラディウスIII●ダーウィン4078●XXミッション●ダンガー●バイオレンスシューティング●バミューダトライアングル●バルトリック●ハレーズコメット●ファンタジーゾーン●レジオン●R・TYPE●ヘクター'87●アクスレイ●パロディウスだ！●S・T・G●ブレイゾン●ファランクス●スーパーアレスタ●スターソルジャー●もえろ！ツインビー●ガルフォース●ガンスモーク●グラディウス●シューティングマスター●スカイキッド●スカイデストロイヤー●スターラスター●スペースハリアー●スラップファイト●セクションZ●戦場の狼●IPMインベーダー●スペースインベーダー●カプセルインベーダー●スペースインベーダー2●ドラクュラハンター●サスケVSコマンダー●ムーンクレスタ●ギャラガ●スーパーコブラ●ディフェンダー●デッドムーン●マジカルチェイス●精霊戦士スプリガンMK2●ドラゴンセイバー●クライシスフォース●バトルフォーミュラ●カーディック外伝●スーパースターフォース●スターゲート●トップガン●ヘビーユニット●サイバーコア●ネメシス●グリフォン●ライサンダー●ライザンバー●オルディ

WE LOVE THE SPEED & STG

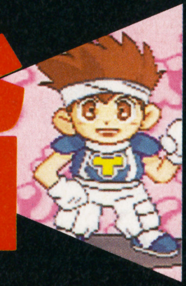
今、ふたたび、その時よ来い！

家庭用シューティングゲームの大御所といえば、「コンパイル」だろう。誰もが気になるこのメーカーを、広島にある本社の取材も含めて徹底的に公開しちゃうぞ!!

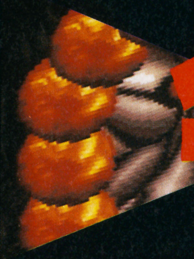
最近元気のないＳＴＧ。ファンの中には日々たいくつな人が多いと思う。しかし！……復活の日も近いぞ。ＰＯＰと硬派の２本立てでシューティングに活を入れるぜ!!

何をするにも人の噂はつきまとう。もちろんＳＴＧも例外じゃないぞ。ここではあるスジから流れてきた話や、今後の予想、希望も含めて噂話をこっそりおしえよう。

指



- ㊙指令❶大御所コンパイルを撃て!!
- ㊙指令❷STGのトレンドを探れ!!
- ㊙指令❸新作ソフトの噂を探れ!!
- ㊙指令❹話題のソフトで……遊んじゃえ!!



令

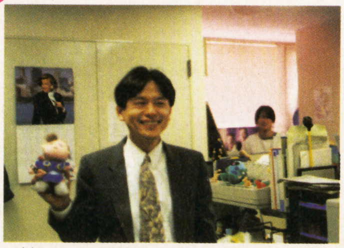
COMPILE

1982／４月・資本金100万にて設立。在庫・顧客管理ソフトの開発。1983／ゲームソフト開発に着手。セガ、ゼネラル等にＯＥＭ供給。1984／米でのゲームをＭＳＸに移植。ＳＯＮＹにＯＥＭ供給。『ロードランナー』『チョップリフター』 1985／業界の評価が定着。13タイトルをＯＥＭ供給。 1986／初のオリジナルソフト発売。ザナック大ヒット。東京開発室開設。コンパイルクラブ開始。『ガーディック』『ザナック』 1987／『魔王ゴルベリアス』 1988／アレスタシリーズ開始『アレスタ』『真・魔王ゴルベリアス』『ＤＳ（ディスクステーション）』『エイリアン・クラッシュ（ＰＣＥ）』 1989／ＤＳ（ディスクステーション）月刊化。『ＤＳ（ディスクステーション）スペシャル』『ガンヘッド（ＰＣＥ）』『デビルクラッシュ（ＰＣＥ）』 1990／『魔導物語Ｉ－２－３（ＭＳＸ）』『武者アレスタ（ＭＤ）』『ディスクステーション98』 1991／ＤＳ（ディスクステーション98）月刊化。９月・開発室移転。ＣＤ－ＲＯＭ用ゲーム開発。『魔導物語Ｉ－２－３（98）』『笑ゥせえるすまんシリーズ』『ＧＧアレスタ（ＧＧ）』『ぷよぷよ（ＭＳＸ）』『精霊戦士スプリガン（ＲＯＭ²）』 1992／アーケードゲーム開発。『ぷよぷよ（ＡＣ／ＭＤ）』『電忍アレスタ（ＭＣＤ）』『スーパーアレスタ（ＳＦＸ）』『邪鬼破壊（ＳＦＸ）』『精霊戦士スプリガンＭＫII（ＲＯＭ²）』 1993／ぷよぷよ人気沸騰。ランキング２位。ＴＶＣＦに登場。

㊙指令❶

大御所コンパイルを撃て!!

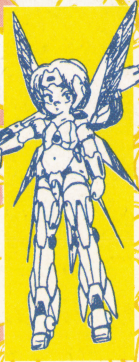
株式会社コンパイルは1982年4月7日に設立されたゲームソフトの開発、販売会社である。本社は広島にあり、独特の雰囲気を持つ。一見カタそうなイメージを持っている人も多いだろうが、なんとその経営理念は「の一みそコネコネCOMPILE」といった非常にユニークなものであり、その自由な発想、柔軟な思考から

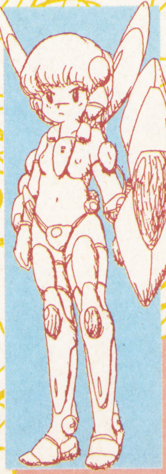


▲他社のキャラの宣伝をする社長さん。

一連の名作群が生まれた訳である。古くは『ザナック』から『電忍アレスタ』まで記憶に残る作品を数多く残し、また、これからも素晴しい作品を作り続けるだろう。子供たちに夢を、おとなの人には微笑みを、女性には愛らしさを……というコンパイルの基本精神をゲームを通して少しでも感じてもらえれば、と強く思う。

本物のアレスタ今、姿を現わす





オリジナルストーリーARRESTERから名作シューティングALESTEへ

『アレスタ』と聞いて、あなたはいったいなにを想いうかべるだろうか? まずは、セガマークIIIの名作シューティング『アレスタ』? それとも、メガドライブの『武者アレスタ』? あるいは、ゲームギアの『GGアレスタ』? はたまた、スーパーファミコンの『スーパーアレスタ』? いや、メガCDの『電忍アレスタ』かな? とにかく、それだけのタイトル名があがるほど『アレスタ』という名前はコンパイルのシューティングの、いや、コンシューマーのシューティングの代名詞になっているのだ。でも、その『アレスタ』という名前の起源はほとんど知られていない。

『アレスタ』はもともと『ALESTE』ではなく、『ARRESTER』と書いた。『避雷器』という意味を持つこの名前は、実は『アレスタ』のプログラマーのジェミニ広野氏が創り上げたオリジナル・ストーリーのタイトルで、また同時にそのストーリーに登場する伝説的な戦闘メカの名前なのだ。そう、勘のいい人はもう気がついているだろうが、このページのバックに描かれている絵こそまさしくその『ARRESTER』の姿(ジェミニ広野氏直筆!)なのである! 左の2つの絵も『アレスタ』に登場するメカ(正しくは『DD』という)なのだ。

ARRESTERをコミック化しよう! そして、ARRESTERをゲーム化?

実はこの『アレスタ』のストーリーは、とあるクラブの会報にコミックの形で連載されていた。残念ながら、この中ではまだ『ARRESTER』は登場していなかったが、ファンもけっこう多かった(かく言う私も熱狂的? なファンなのだ)。

あれから7年もの時がたった。そして、『アレスタ』といえば『ARRESTER』ではなく、『ALESTE』のことを意味する時代になった。でも私たちは忘れていない。『ARRESTER』のことを。そして、ジェミニ広野氏の創り上げた『アレスタ・ワールド』のことを。

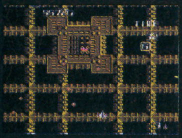
『アレスタ』は確かにジェミニ広野氏の手を離れてコンパイルの、ひいてはシューティング界の財産となってしまった。今後も『GGアレスタ2』を始めとして、その名はシューティングの世界をおおいににぎわせることだろう。でも、私はいつの日か『ARRESTER』が正式にコミック化されることを願ってやまない。そしてまた、いつの日か『ARRESTER』が『ALESTE』とは別にゲーム化されることを望みたい(タイトルは『ARRESTER』とか、『バトル・オブ・バーサ・フェガード』とかで…)。ともあれ、これからもジェミニ広野氏の活躍を期待したい。

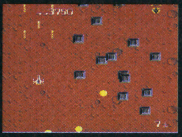
(蛍)

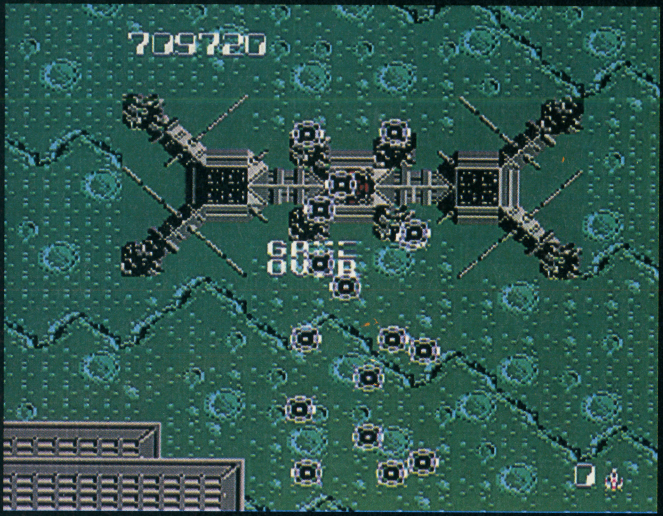
⬆これが『GGアレスタ2』のプログラマー山下氏の、業界一長いといわれる足だッ!

コンパイルの人々の熱い語り口に、真のゲームメーカーの心意気を見た

コンパイルに取材に行って思ったことは、ゲームの話題になった時の語り口が実に熱いということだ。話を聞かせていただいたのは社長の仁井谷さんとプログラマーのジェミニ広野さんのお二人なんだけど、お二人ともゲームに対してすごく情熱をもっているんだってわかった。私も含めて三人で、「ゲームってのは映画をやるんだ」とか「まず楽しくないと」とか言って盛り上がったよ。「ゴジラ対アレスタ」にも期待!







STGバカ向けの逸品

ZANAC

ザナックは、1986年11月28日にポニーキャニオンから発売された。今までにプレイしたシューティングの中でも最高に近いと思うぞ。速いとか、遅いとかそれだけのこだわりなんかアウト・オブ眼中だぜ。何だかよくわからないが、要は素晴らしいゲームだとゆーことだ。初めてこのゲームをプレイしたのは中学生だった。それまでのゲームに飽きてきたころ、雑誌かなんかで見た怪しげな「A・I」の文字に心惹かれてディスクカードを書き換えたら、とんでもなく凄いゲームだったわけだ。当時としては斬新なパワーアップ方法、派手なグラフィック、凄いスクロールスピードもさることながら、このゲームにはプレイヤーを熱くさせる「何か」があった。それは何だといわれても困るが、今思えばまるで何かに取りつかれて頭がオカシクなったみたいに熱中してプレイしていたもんだ。

このゲームは、撃てば撃つほど、難易度が上がっていくので調子にのって連射してるとめちゃくちゃになるのだが、ハナタレのガキにそんなことがわかるはずもなく、最強の敵軍を前に「これがA・Iか」などと知ったようなことをぬかしつつ遊んでいた頃が懐かしいなあ。今思えば「A・I」というのもかなり怪しげだが、そんなのはどうでもいいんだ面白いから。十分満足してたしね。今回の企画のおかげで、ひさびさに『ザナック』をプレイできた。やっぱ最高!! 伝説の名作『ザナック』に乾杯。

COMPILE

ジェミニMEMO
ZANACを作った時

当初、ZANACは、MSX－1で作ったので、ファミコンのカラー表現機能には、ずいぶんと感心させられた。それに普段、プレイヤーとして、現状のゲームにある種の欲求不満を持っていたのも大きかった。はじめて「耐える」シューティングじゃなく、「蹴散らす」シューティングが完成した。

ロックンローラーへ捧ぐ

COMPILE

GUNHED

アーケードからの移植作品が幅をきかせ、どのメディアでも『R・TYPE』や、ナムコットシリーズ(『妖怪道中記』や『ワールドスタジアム』など）ばかり注目されていたPCエンジン市場に、この『GUNHED』が登場したのは、どれぐらい前のことだろうか。美しいグラフィックとドハデな攻撃、巨大（！）なボスキャラ………などなど、オリジナルながら強烈な印象を与えてくれた画面写真は今も記憶に新しい。雑誌の紹介記事を一目見ただけで、僕はこのゲームの「トリコ」になった。

ソフトを求めて、サクサクと秋葉原のソフトショップへと向かったのを覚えている。幸いにして、ソフトショップには、ピカピカの『GUNHED』が山積みになっていて、僕は難なくこの期待のソフトを手にすることができたのだった。今になって思うが、中古で買わなくてよかった。帰宅して、はじめてプレイしたときの身体の熱さを今でも覚えている。僕が『GUNHED』のどこら辺を一番気に入っているかというと、ズバリ、音楽である。「これぞシューティングの音楽！」と個人的に思い込んでいるが、コンパイルのシューティングのサウンドには、つねに「熱く強いロック・スピリッツ」が流れている。個人的な感情かもしれないが、共感してくれる人のほうが多いんじゃないかな………。さらに、言うとコンパイルのシューティングを、ぜひに、ゲーセンでプレイしたいものである。

ジェミニMEMO
GUNHEDを作った時

コレもZANAC同様、仕上がりが想像もつかず、作ってた。ですが、途中で1つの方向が見えてきた。「耐える」というキーは捨て、「爽快さ」に絞りこんだ。今、思えば、もっと徹底して爽快さを求めていれば……
…それが面白かったかどうかは謎。ゲームは単純じゃない、魔物だから…。

勝 指令2 STGのトレンドを探れ!

すごいゲームが売れた時代、キレイなゲームが持てはやされたあの時代、この時代。名作、大作と言われたモノの中にはやっぱり、次の時代のトレンドが隠されている。昔を見ながら、今を見ろ。STGは必ず来る。

ハデハデ、キラキラの豪華作品！ユカイだ！楽しい！狂気乱舞の声

Pop'n ポップン ツインビー™

SFC	コナミ	¥8,900	3月26日発売	STG	8M	—

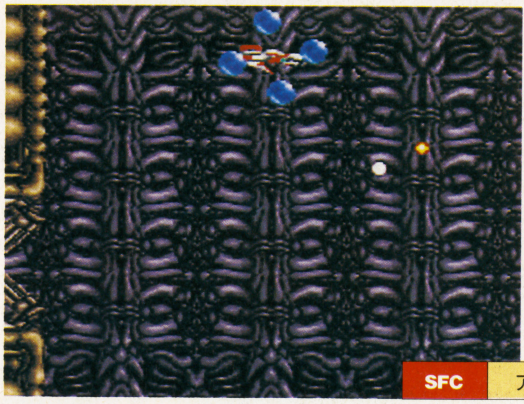
期待の新作、『ポップンツインビー』だ！『ポップン』ということは、従来のあの『ツインビー』を、よりポップな仕上げ方で作った、という意味だよね。もともとコミカルで楽しいノリのゲームだっただけに、色使いや敵のノリがポップになったりしたからもう大変。超！明るくて、すごく楽しいゲームになってしまったゾ。前号でも紹介したけど、今回ももっと見せちゃうから、覚悟してください。

今昔物語、語りぐさ!!

今は昔、昔のイマってるヤツ…

作る側とプレイする側、その双方の記憶の中に、しっかりと、その存在をアピールしうる「名作」。そんな、シューティングゲームをセレクト、名場面を見ながら、今もうすれることなく、魅力を放つ「名作STG」の痕跡をたどってみよう。プレイヤーの熱き思いが伝わるこのフェイバリット集に、これからのSTGをリードするエッセンスがあるかもしれない。

蘇えれ！
特集STG PART1



タイプはタイプでも必要十分なタイプの登場、新兵器搭載型!!

SFC	アテナ	¥8,980	3月19日発売	STG	8M	—

ひさびさに登場した超硬派シューティング、『バイオメタル』。適度に機械と生物が入りまじったその世界観は、ねっからのシューティングゲームファンにはたまらないものがあるだろう。実際の画面からもその雰囲気はビンビン伝わってくるぞ。また、音楽もめちゃカッコイイし演出もド派手、難度もマニア様を「うむ」とうなずかせるに十分なほどだし、大画面、大音量でプレイしたら大興奮まちがいなしだ。

Pop'nツインビー

SYSTEM 平成"ツインビー"のお楽しみ方！

1Pは従来通り。2Pは息を合わせてゴーだっ！

この『Pop'nツインビー』は、どちらかといえば1人でプレイするほうが向いているような気がする。ベルも、弾を当ててアイテム選択という特殊なものだけに、2Pで弾を撃ちまくっていたら、取りたいアイテムがまったく取れない、ということもありえる。まあこれはもともと『ツインビー』というゲームの性格上しかたがないものなのだけどね。

1PLAY

オプションは3種類。自分に合ったものを選ぼうぜ

1Pプレイの決め手は…別にない！　どのオプションを選んでもそれなりに使えるし、一撃死するゲームではないので（もともとそうだったが、今回は体力ゲーム制なのでバリアをつけてから体力復活などをすれば、あまり危険もない）。バリアを失わないようにして、自分を狙ってくる弾さえ大きくよけていれば、かなり楽に先へ進めるぞ。

分身とバリアが同時に使えるぞ！

⬅元祖『ツインビー』ではできなかった『分身＋バリア』を使えば、序盤の道中の安全は、まず心配いらないぞ。

新必殺技がたくさん追加されたぞっ！

⬅『ちび分身』はストック可能な、使える無敵技だ。危なくなったら迷わず使おう。『パンチ』もすごく強い攻撃だ。

STG
今昔物語
ゼビウス
ナムコ
'84年11月8日発売
FC

今、なお輝く不滅のシューティング！

昔ゲームをプレイしていた、と言う人に、シューティングといえば？　と質問すれば、多くの人が『ゼビウス』と答えるだろう。それまであったゲームと一線を画した美しい背景、地上と空中を区別した攻撃方法、謎めいたストーリーなどなど、当時のプレイヤーを熱中させるに十分なパワーを持ったこのゲーム。知らない世代が大半になってしまった現在、STGの基準を見直す意味でも、『ゼビウス』を一度はプレイしてみることを強くお勧めしておこう。

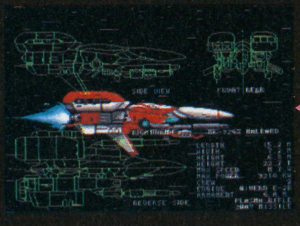
⬆ファミコンだけにシンプルなタイトル画面。でもだまされてちゃあいけない。スタートボタンを押せばそこは新天地、異次元の世界が広がる。

バイオメタル

SYSTEM まずは、システムを良く知ろう！

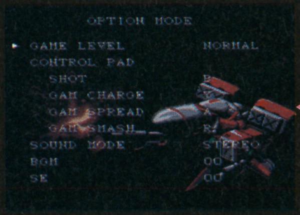
バイオメタルっていったいどんなゲームだろう？

このゲームの目的は自機MF－92GX"HALBARD"を操作して、迫る敵軍団"Bio Metal"を一掃することだ。まあ要はバリバリ撃ちまくって敵を倒せばいいんだ。美しい背景とかっこいい音楽にノって思うぞんぶん戦ってくれ。最近少なかった硬派なシューティングだけに期待も高まるってもんだぜ！　う～んニヤニヤ。



これが自機ハルバードだ！

マイキャラであるMF－92GX"HALBARD"の雄姿。格好いいぞ～。



コンフィグモードについて

このゲームは結構操作が複雑なので、自分の得意なボタン配置にしよう。

各ボタンの役割

十字キー	あたりまえだが、マイキャラを操作するキーだ。自由自在に操作できるように十分練習しよう。
Bボタン	メイン、サブショットを発射するボタンだ。結構敵がカタイので、死ぬ気で連打するべし。
Yボタン	このゲームのメインとなるGAMを展開するボタン。このボタンを押さないとゲームが始まらない。
Aボタン	GAMが画面に出ている時、このボタンで回転半径が広がる。広範囲に攻撃できるぞ。
Rボタン	同じく、GAMが画面に出ている時、このボタンで十字キーと反対方向にGAMを飛ばせるぞ。

2PLAY

2人で協力すれば、多少はラクになる…とはいえないか？

⬅1Pと2Pが重なると、体力の受けわたしができる。腕の違う2人で同時プレイするときは少しうれしい技だ。下は『投げ攻撃』だ。

『ツインビー』シリーズの定番とも言えるが、プレイ画面はかなり横に広い。これは自由度があると言えるし、敵の攻撃してくる弾の角度などに制限がない、ともとれる。となれば、広いフィールドでは、2人プレイのほうが楽なのではないか、と思うのだ。しかし、2Pにすればしたで、敵の攻撃は激化するし、アイテム（ベル）も調整しにくくなる。それほど簡単にはならない。でも、2人プレイはやっぱ楽しいよね。

OPTION

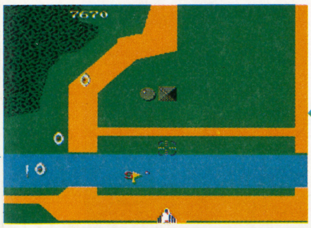
必殺オプションモードだッ！恐るべき難度から楽勝まで…

オプションモードで自分好みの設定に変えよう。すべて独立したボタン操作にすると右手がつるかも。せめてボムはショットと同じボタンにしよう。

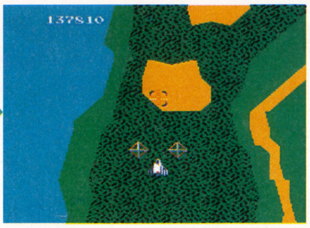
⬆なんと難易度は7段階も！ ノーマルでも2周めは「撃ち返し」の嵐でとてもクリアできないというのに…。レベル7は神のみぞクリアできる?

MEMORIAL SHOTS

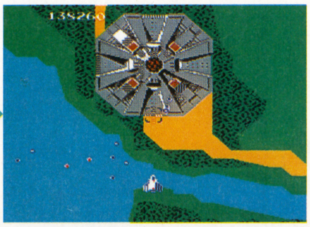
⬅スタート後最初の敵、トーロイド。こいつを見て涙する人も多いんじゃないかな。



⬅ナムコゲームの1upと言えばこのスペシャルフラッグ。出ないと頭にくるんだよね。



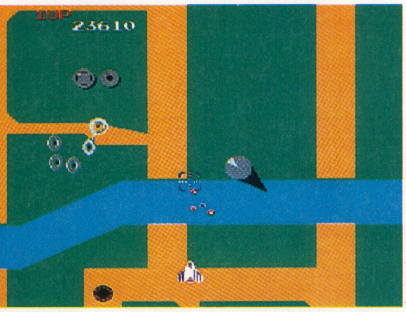
➡友軍機？ シオナイト。直後に恐怖の16方向炸裂弾ガルザカートがくるんだよなあ…。



➡大型ボスのアンドアジェネシス。初めて見た時にはすごく驚かされた思い出がある。

やっぱこいつがなくっちゃね！

『ゼビウス』と言えばこいつがなくっちゃあ。マップ上に45本も隠された「ソル」を探すのに必死だったことが一度はあるだろう。

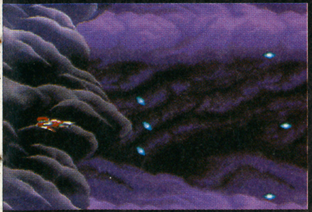


CONTINUE MEMORIES

ゼビウスはまだファミコンを持ってなかった頃よく友だちの家でやった覚えがあるなあ…。人の家でまでやりたくなるパワーを持ったこのゲームをぜひぜひプレイして欲しい。

©㈱ナムコ

自機のメイン、サブショットはどんなものなんだろう？



プラズマライフル

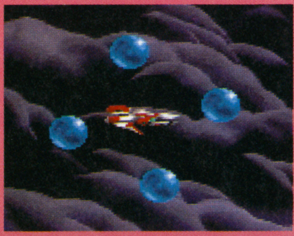
Bボタンで自機の前方から発射される。とりあえず撃ちまくって、敵バイオメタル軍のキャラをバリバリ撃ち落とそう。

2WAYミサイル

同じくBボタンで前方から発射される。見かけは小さいが、威力は高いのでねらって敵キャラに当てるようにしよう。

攻防の要、GAMについて

GAMとは「ゲル・アナロジック・ミュータント」というゲル状生命体のことを指す。この生命体はある電波により大きさ、行動、性質などを変化させることができる。エネルギー補充のため連続して使用することはできないが、状況に応じた使い方で絶大な威力を発揮する。



⬅とりあえず、GAMを出してみたところ。ずうっと出しっぱなしにしているとエネルギーがどんどん減っていくので、場所を選んで使わないと大事な場面でGAMが使えなくなってしまうぞ。くれぐれもムダ使いするな。

GAMは敵弾を防ぎ、なおかつ攻撃することができる。これをどう使いこなすかが攻略のポイントになるだろう。

Pop'nツインビー

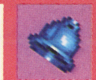
ITEM 当然覚えておくべきベルパワーリスト

生きのびるために、絶えずベルを取り続けなければならないツインビー。ボスを倒したあとのかせぎは重要だ。最終的にはちび分身が重要になる？

アイテムだけはすべて覚えないと、ベルが一度にたくさん出てくるこのゲームでは、自分の希望どおりにパワーアップするなどとうてい無理なこと。とりあえず紫、ピンク、緑は絶対に覚えよう。青も3段階めで取ると1段階に戻ることだけは忘れずに！

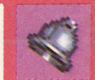
黄……スコアアップ

ほかのベルとベルの間に必ず出現するのがこの黄ベルだ。取り続けると高得点(500→1000→2500→5000→10000)だが、この『Pop'n ツインビー』は残機制ではないので点数には何の意味もない。なるべくほかのベルを取るべし。



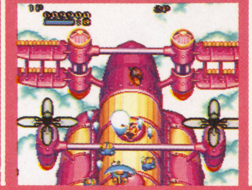
青……スピードアップ

スピードがないとこのゲームは話になんない。つーことで、青も大切なアイテムの1つ。ここで重要なのが、青ベルを3つ取ったあとは、初期速度に戻るということだ。3段階めになったとしても、遅くすることが可能なのだ。



白……キャノン砲

ボイスを聞いていると「シャボン砲」と聞こえなくもないが「キャノン砲」が正しい。ザコ敵は貫通し、ボス敵にも威力を発揮する前方集中攻撃。メーカーの発表では「白」だが、ゲーム画面で見ると、どうしても「銀色」に見える。



STG 今昔物語 グラディウス コナミ '86年4月25日発売 FC

行くぜっ俺のグラディウスッ！

『グラディウス』このゲームを語らずに今のSTGシーン、いやゲームシーンはありえないと思う。独創的なパワーアップ、実用性の高い武装、そして語らずともストーリーを感じさせるステージ構成。すべての面で革新的なゲームがFCに移植されると聞いて僕らは狂喜した。かなりの違いがあったがまさしくそれは『グラディウス』だった。『グラディウス』は常にSTGシーンと共に歩み支えてきたゲームだ。僕らに熱き感動を与えてくれた『グラディウス』をもう一度振り返ろう。

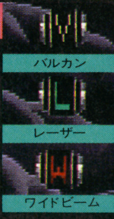
心してスタートを押すのだ。数々の伝説を生みだしたタイトル画面なのだから。『1993年、宇宙が再びやってくる』

バイオメタル

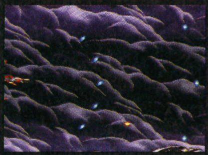
ITEM アイテムの使い方が生死を分ける

プラズマライフル

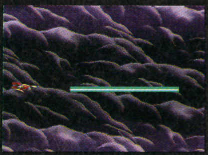
プラズマライフルにはバルカン、レーザー、ワイドビームの3種類があり、同じアイテムを取ることにより3段階にパワーアップする。



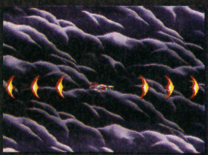
3種類あるプラズマライフル、君はどれを選ぶのかな？



➡5WAYに広がるバルカン。使えるぞ。



➡レーザー。威力はあるけどちょっとね。

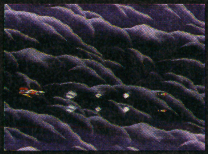


➡ワイドビームは使う場所を考えよう。

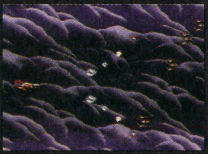
2WAYミサイル

2WAYミサイルにはストレート、ベンド、ホーミングの3種類がある。好みによって使い分けよう。パワーアップはしないぞ。

見かけは少しショボイが結構強いぞ2WAYミサイル



➡ストレート。その名の通り直進する。



➡ベンドはやや広がるがあまり変わらず。

➡ホーミング。これをお勧めしておこう。

非常に使えるものもあれば、まるで意味のないものもある。そこを見極めるのがプロだ!?

ベルの色は、4回撃つたびに変化していくぞ。今までは1発で変色だったから、えらい差を感じるだろう……。

紫……3WAY

『ツインビー』シリーズをとおして代表的な武器が、この3WAYだ。今回はウェーブのような形のものが3方向に出る。当たり判定は広いが、パワーはそれほどない。1Pのときはこれが一番使いやすいだろう。

ピンク…バリアー

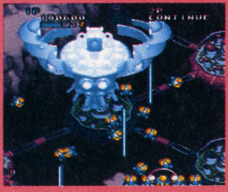
命綱ともいえる大事なアイテムだ。今までの、自機のまわりにボサッとつく当たり判定の広いタイプではなく、新型の小さいバリアーが採用され、大いに楽になった。一発弾に当たるごとに変色するため、すぐ状態がわかるぞ。

緑……分身

これがないと赤子のように弱い主人公たち。力強い味方だ。分身は1つ取るごとに1つしかつかない。そして、1回ダメージを喰らうごとに分身は1つ消えてしまう。9個までストックできるので、必ずMAXまでためておこう。

点滅 ちび分身

「ぶんし～ん♬」という元気なかけ声とともに、小さな分身が画面中を飛びまわり、その間主人公は無敵、という必殺兵器。ストックが可能なので、バリアーを持っているときはこれを最優先に取るべきである！



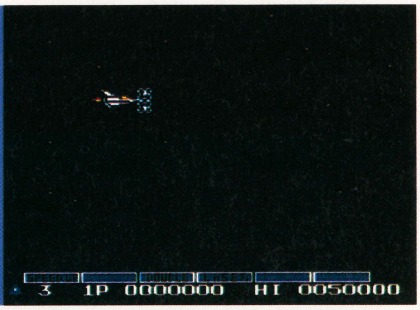
ハート……体力回復

ハートはベルパワーでなく、地上の敵を倒し続けると、たまに出てくるアイテム。バリアーがないときに敵の攻撃を受けると、ツインビーたちの体力は減る。そいつを回復させるのがこれだ。満タンのときは取っても意味がない。

ベルは、今までと違って撃ち続けても、何にも変身しない（蜂とか…）。なかなか変色しないから、欲しいアイテムも比較的取りやすいだろう。でも業務用と違って画面が横になっているので、アイテムの画面外消滅は多い。要注意だ。

上上下下左右左右BAだよね。

このコマンドにお世話になった人も多いよね。ほかにもコマンドはあるけど、これが一番かな。コナミゲームはとりあえず入力だっ?!

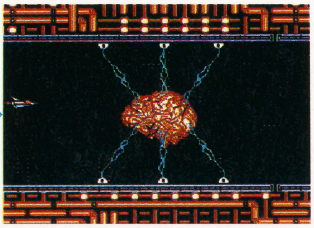


CONTINUE MEMORIES

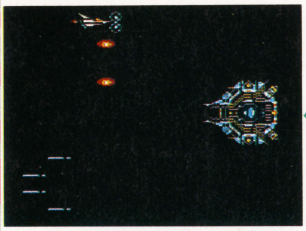
僕がグラディウスに出会ったのはもう何年も前の話。常にそばにおいておきたいソフトの1つだった。ゲームが数多くある中、もう一度見直してほしい。古きよきゲームを。

MEMORIAL SHOTS

➡数々の隠しボーナス。取りにくいところにもあり何機ビックバイパーを壊したことか。



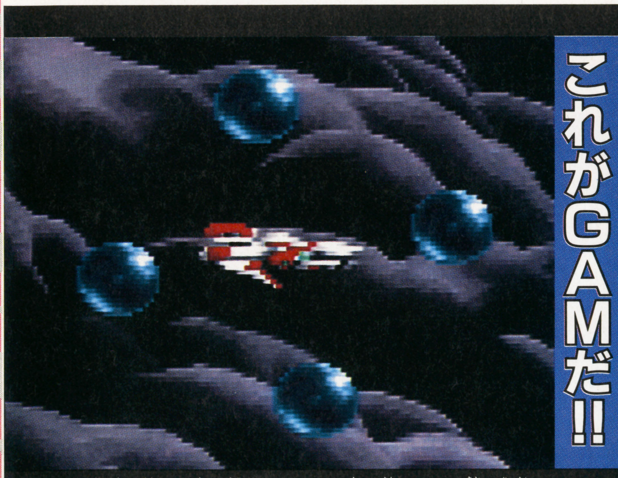
➡奴を倒すため僕たちは戦ってきた。だが戦いは終わらない。グラディウスがある限り。



⬅小さなビッグコア。だがあなどるな、その攻撃力はアーケード版よりも強力だったぞ。

⬅彼がデビューしたのもこの作品。確か『リベンジ・オブ・モアイ』ってのもありました。

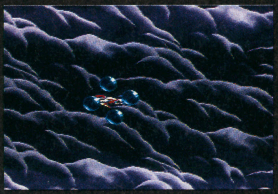
これがGAMだ!!



⬆自分の回りを取り囲んでぐるぐる飛び回っている青い物体がGAMだ。アイテムとはちょっと違うのだが、攻略上重要な役割をはたすGAMの使い方を研究してみよう。使いこなせればとっても楽になるぞ！

これでGAMマスターになれる!! はず…

まずGAMを展開して見よう



⬅Yボタンを押してみたところ。この状態だと、自機の回りを回転し、敵弾を防いでくれる。

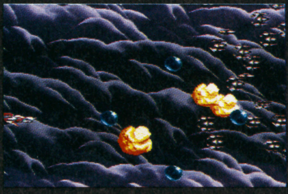
GAMを使って攻撃してみよう

⬅GAMを出した状態でRボタンを押せば、十字キーと反対方向にGAMで攻撃できるぞ。

次にGAMを広げてみよう

⬅GAMを出した状態でAボタンを押せば回転半径が広がる。広範囲に攻撃&防御ができるぞ。

R+Aボタンで応用編だ！



⬅GAMを出した状態でRボタンとAボタンを押せば、GAMを飛ばして広範囲に攻撃できるぞ。

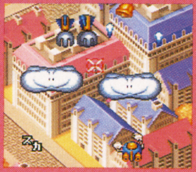
Pop'nツインビー

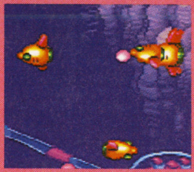
CHARACTER ツインビーなヤツら!!

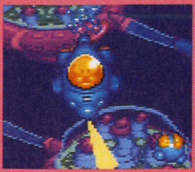
キャラを見てるだけでも十分楽しめるぞ

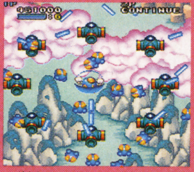
知ってのとおり、コナミのシューティングは、ほとんどが硬派でバリバリのものである。そんな中で『ツインビー』と『パロディウスだ!』だけが異彩をはなっているのだ。だから、さらにポップに作られた『Pop'nツインビー』用のキャラは、一つ一つがかなりの魅力を持っている。実際に自分でプレイしてみればすぐにわかるはず。では、中でも個性的な敵キャラ+その他を紹介していくぞ。

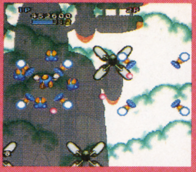
⬆スイカくん。通常弾では×。パンチでブチ割る。

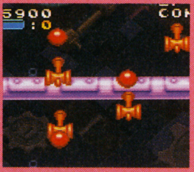

⬆雲くん。弾を当てるとアイテムベルを出すぞ。

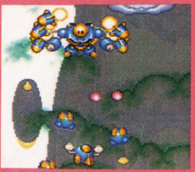

⬆マンボウくん。別に攻撃はせず画面を横切る。


⬆魚(うお)型潜水艇。耐久力がある。無視だ。


⬆反射レーザー砲台。こちらが撃たねば障害物。


⬆バドミントンの羽根。一カ所に集中攻撃する。


⬆ケン玉くん。下の部分を壊すと玉が落ちてくる。


⬆ホーミングロボくん。弱い。でもナイスな敵。

STG
今昔物語
パラノイア
NAXAT
'90年3月1日発売
PC

頭を変にしたい奴にはこれだ!

君はこのゲームを知っているか? と言われたら、困るんじゃないかな~。PCエンジンのシューティングの中では地味な感じだからしょうがないけど、実はとんでもないゲームなんだよ、これ。ゲームバランスなどもよくできてるけど、特筆すべきはその敵キャラ、背景、アイテムの出現方法などのセンスだ。実際、プレイしていて頭がどーにかなっちゃいそーな感じになるはずだ! 日常にちょっと不満がある人には、ぜひお勧めしたい1本だね。

⬆これがタイトル画面だ。いたって普通に見えるタイトルだが、中身はめちゃくちゃだ。さあ、早くスタートボタンを押しちまおうぜ!

バイオメタル

CHARACTER 個性的なキャラたち!!

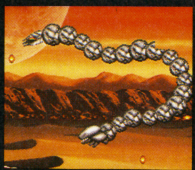
イヤなザコも覚えておけば怖くないぞ!

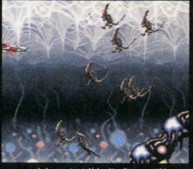
『バイオメタル』の敵キャラは、ザコからボスにいたるまでみんなエイリアンのような感じを受ける。まあバイオなんて言うぐらいだからあたりまえか……。しかしこのゲームの敵キャラはイヤなやつが多い。いかにも「早く死ねよ~」って感じで攻撃してくるので、出てくる場所を覚えてかたっぱしから倒していこう。努力しない奴には死あるのみだ!!

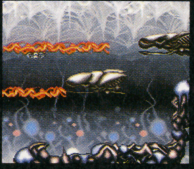
⬆1面で出てくる大型のザコ。でも見かけだおし。

⬆同じく1面で出る。速い弾を撃つので要注意。

⬆2面で出てくるザコ。ほおって置くと囲まれる。


⬆同じく2面。長いものには巻かれないほうが…。


⬆3面で集団自殺を図るザコたち。何なんだろう。

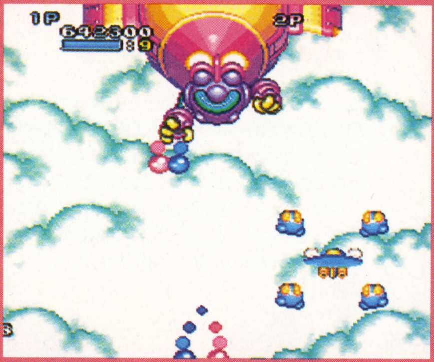

⬆いきなりレーザーを撃ってくる。アブナイねえ。

⬆漂いながら弾をバラまく奴。固くてイヤだよ~。

⬆自機と軸を合わせてミサイルを連射してくる。

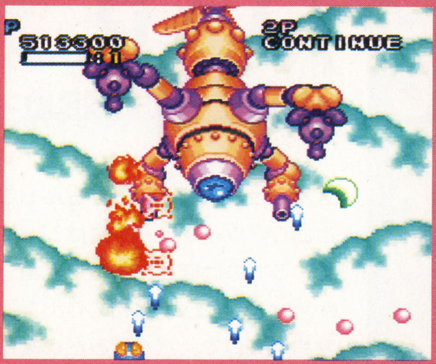
1面ボスは弱い!しかし2層構造だッ

⬆1面ボスまで行くと、ギャルの操縦する飛行機がボスに襲われているぞ。ギャル機には判定がないので重なって遊ぼう。ちなみに、1面ボスは海賊の船らしい(画面写真を参照ね)。砲台の回転するスピードが凄いぞ。



全面通して主人公のライバル、ピエロ!

⬆プレイヤーたちのよいライバルだ。古くはデスラー、最近では○ルガ○ッシュなど、実力を競い合い、傷つき合いながらも、両者の間には深い友情が生まれる。彼は少し自分に酔っているところがあるが、それも愛敬だ。



4面ボスは激しい攻撃とスピードを誇る

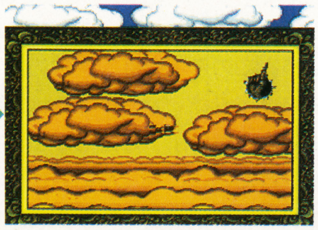
⬆4面、空中戦艦面は2人のボスが登場する。左で紹介した「自分に酔ったライバル」がまず来て、次にこの蜂のようなボス(真のボスだ!)が出てくるわけやね。火炎放射攻撃は見ててとても楽しいぞ。突っこみにも注意だ。

MEMORIAL SHOTS

⬅アイテムが出現しているところ。よ～く見ると背景に穴が開いてるのがわかると思う。

⬅後ろから大きな顔が迫ってくるぞ。うかうかしていると狭まれて死んでしまう。

➡最終面。フル装備で来ればいーのだが、一度でも死ぬともーやってられない。



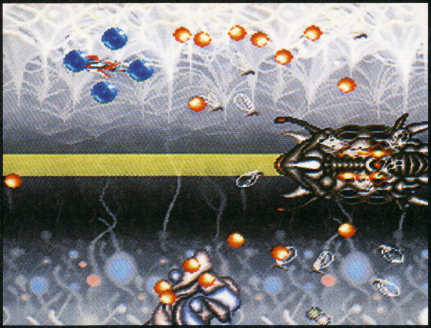
➡エンディング画面だが、右上に手が出てきておちょくられてしまう。なんてこった…。

どこまでも頭にくるゲームだ!

面クリアしてほっとすると、突然ファッキューとか言われてしまうぞ。ゲームに出てこないキャラだけに、めちゃ頭にくるぞこいつ。

CONTINUE MEMORIES

PCエンジンをやり始めた頃に出会ったパラノイア。変な音楽、イカしたセンス、何より「ファッキュー」の言葉に熱くなって一日中プレイしたことを今でも覚えている。

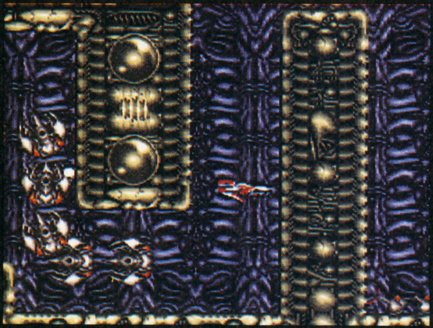


こいつに気をつけろ!! うかうかするなよ～

⬆STAGE3で出てくるえらく固い中ボス。正面に思わずうっとりするようなレーザーを撃ち、上下からは雨のように弾を降らせてくる。やりすごしてもいいが、男なら気合いで倒せ。女だからいいや、なんて言うなよ!

ナメてると痛い目見るぞ緑ザコ(お粗末)

⬆STAGE4の途中で卑怯にも後ろから出てくる緑色のイヤなやつ。あっ、自分も後ろに撃てるんだっけ。どっちもどっちだな。まあそれはおいといて、ここにはワイドビームで来るようにしよう。イヤな奴は知らん。



俺が悪かった、頼むから勘弁してくれよ～

⬆STAGE5でイヤとゆーほど追いかけ回してくれるこの敵。俺が悪かった、許してくれ、何でもするからさ～などと謝っても絶対に許してはくれない。あんまりイジメるとR−T○PEに似ているとか言っちゃうぞ!

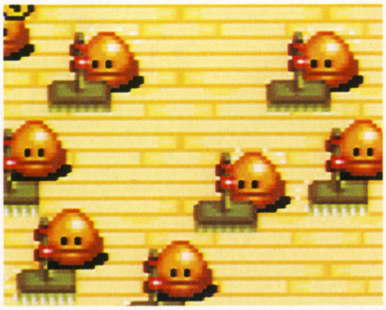
Pop'nツインビー

MAP スンゲェー美しいグラフィック紹介

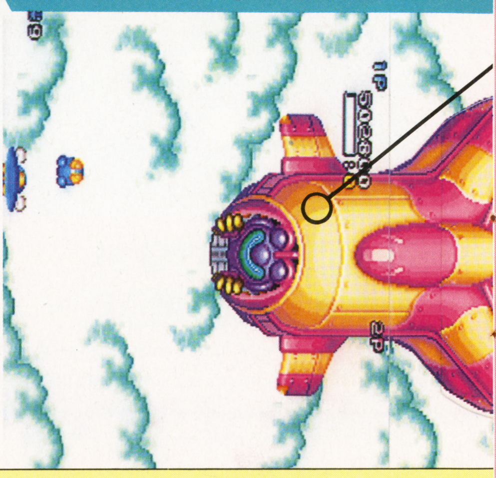
イカスセンスの背景&敵キャラ

このページはマップを紹介するコーナーなんだけど、読者のみなさんもごぞんじのとおり『ツインビー』にはジャマな障害物というものはほとんど皆無と言ってさしつかえない。FCの最初の作品なども地形障害物はゼロで、バットみたいな回転する無敵の敵がいたぐらいで、伝統的に『ツインビー』は広いフィールド上を、地形に激突する心配をせずガンガン飛びまわって弾をよけつつ大暴れするゲームなのである（それに対して『グラディウス』シリーズはそのまったく逆なのだ）。そこで……。

⬇マップを紹介しても、ほとんど意味がないから『モップ』を紹介しよう（苦しいシャレだ）。コイツは4面の空中戦艦の甲板を勤勉に掃除する、空中戦艦の乗組員だ。淡々と同じ動作（上→下→上→下の繰り返し）を続ける彼らは、ボムで撃滅するのがしのびないほど、真面目で無抵抗だ。では、巨大な空中戦艦の写真でもお見せしよう。



STAGE4▶空中大戦艦



STG今昔物語
サンダーフォースIII
テクノソフト
'90年6月8日発売
MD

MDの最高峰STG、第2弾っ!!

言わずと知れたMD最強のSTGである。X68版の移植だった『IIMD』の続編として、MDのみで発売された。『II』にはあった全方向スクロール面はなく、全面横シューだ。「すばらしいグラフィック」「サウンドが最高っスよ」とか言っても納得できないヒトのために説明しよう。このSTGは、典型的な「死んで覚えろ」タイプだ。でも、これは実にイイことである。練習によって誰もがうまくなれるからだ。ほんと、これぐらい名作になると持ってないのはちょっとヘンだよね。

これがタイトル画面だ。Ⓐボタンを押しながらスタートを押せばコンフィグレーションモードに。ボタンの配置を替えたり、連射速度の調整に便利。

バイオメタル

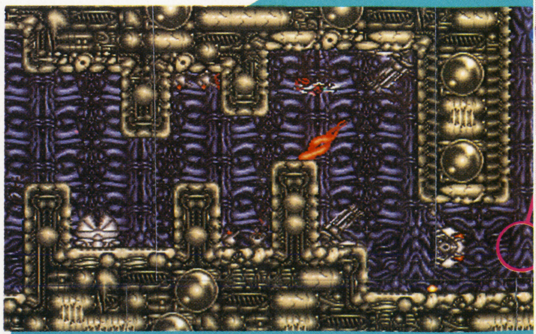
MAP つらい場所、MAPがあれば大丈夫

やみくもにゲームしてないか？

家庭用のシューティングをプレイする時、コンティニューがあるから、とかまだ残機が残っているから、といった理由で雑にプレイしてないだろうか。ただ弾を撃って進んで行くのではなく、MAPを覚え、敵の出現に合わせて的確に動けばミスも少なくなり、結果としても攻略も早くなるだろう。もっとシューティングが巧くなりたいけどどうしたらいいかわからない、と言う人はまずMAPを覚えるようにしよう。つまんないかもしれないが、最初は我慢しようね。

⬆STAGE5。バイオメタル軍によって滅ぼされた古代文明の遺跡を通過するステージだ。今までとは違った狭い通路を抜けなくてはならない上に、敵の攻撃が激しいのでかなりつらい。そこで遺跡のMAPを攻略ポイントつきでド～ンと紹介するぞ。これを見てバッチリ研究してみてくれ。

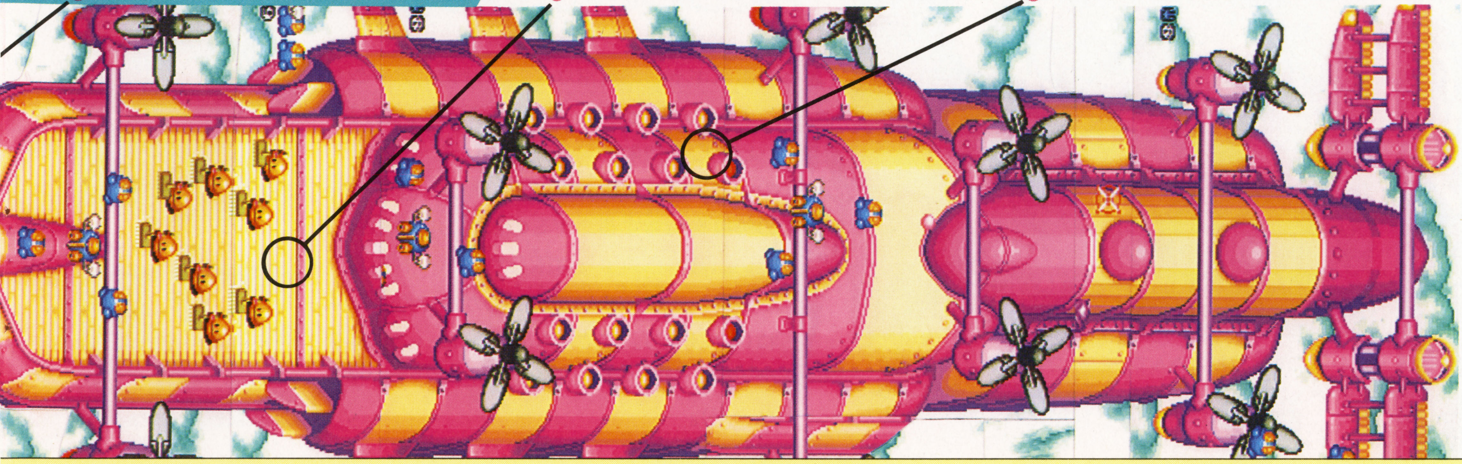
STAGE5▶遺跡



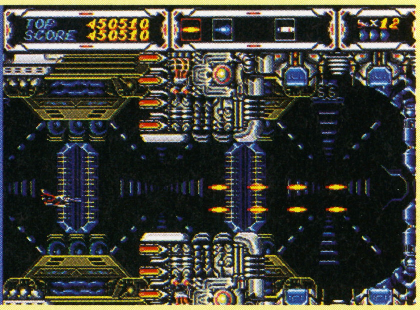
⬇空中ボスの最後尾。そこから先述の「ライバル」が現われる。なんとなく『ラピュタ』を思い出してしまう……でもなかなか笑わせてくれるいいヤツさ。

⬇左ページの『モップ』野郎地帯。コイツがうじゃうじゃと甲板を磨いている。ボムで殺せる。のちほど下から大きな砲台が出てくるので、倒してもいい。

⬇復活する砲台が死ぬほど出てくる、この戦艦最強の部分。砲台は一定時間でひっこんでしまうので、ムリに壊す必要はない。点をかせぐならどうぞ。



トラップも『芸術』の域へ……

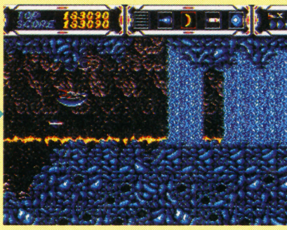


ランクが「マニア」で、ここへ来れたキミならわかるはず。「最高っ!! やってくれるぜ」。死んだのに感激して泣けたのは初めてだ。

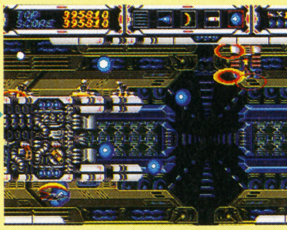
CONTINEU MEMORIES

アーケード版『AC』やSFC版は別のゲームと言ったほうがいいでしょう。MDですでに発売された『Ⅳ』も期待以上の完成度で、他のSTGとは一線を画している。

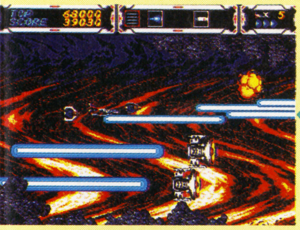
MEMORIAL SHOTS



➡他機種では困難だった背景動きまくり面。ここでは滝の音を出すという凝り方だ。



➡いやー、タテ続けに曲がイイんだよね。これ書いてるだけで泣けてきたよ。ううっ。



⬅ラインスクロールの背景。当時アーケード版『ダラII』と共に話題になった。

⬅惑星エリス。美し過ぎる背景とサウンドに涙があふれ、まともにプレイができない。

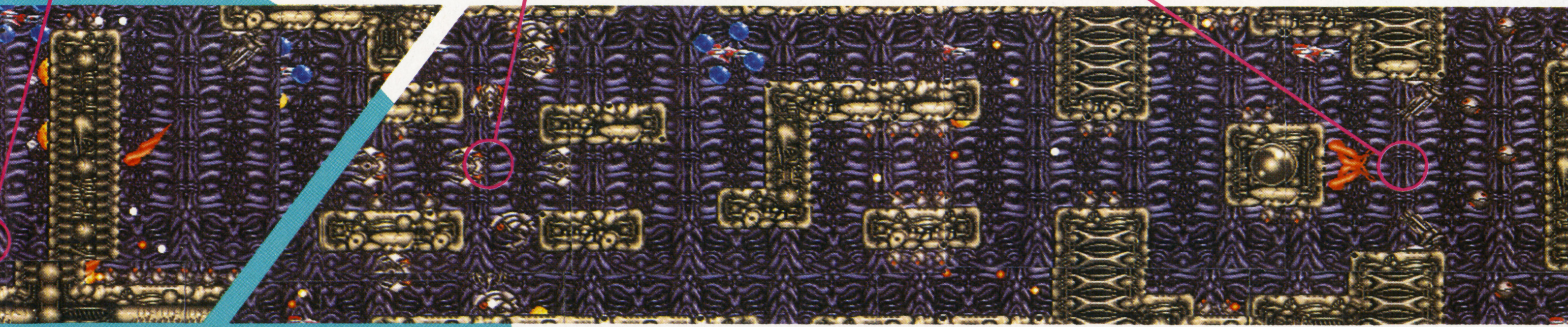
蘇えれ! 特集 STG PART 1

狭い通路をザコの大群に追いかけ回されるうえに、下からは砲台が大量に弾を撃ってくる。ここは一気に前に出て、GAMで下の砲台を狙い撃ちしよう。

ここもザコの大群が上から降ってくる。しかも通路をくまなく通るので手に負えないぞ。ここは一番下の前に出て、後ろをGAMで撃つのがベストか。

ボスの手前最後の関門。上段、中段、下段と三通り進めるが、大きい砲台が斜めに弾を撃つので、GAMで弾を防ぎつつ真ん中を進むのをオススメするぞ。

この連続マップをよ～く見よう。3つのチェックポイントは特に難かしいところだ。でも、このマップを覚えれば確実に死ななくなるはず、めんどくさくてもガマンねガマン。



Pop'nツインビー

BOSS ボスの過激なアクションこそ売り!

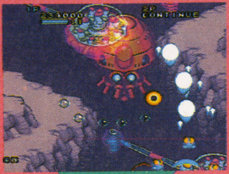
⬆はじめの状態では何のへんてつもない2ステージ（すでに変か）であるが、一段階めを撃破したあとの変型がすごい。堪能しよう。そして、変形後の姿がこれだ！　どうだい、すごい頭のデカさだろ。

STAGE2

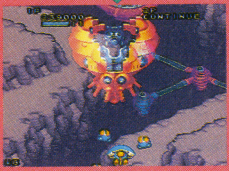
美しさでは、負けないぜっ！

『Pop'nツインビー』最大の売りは、やはりボスキャラの異常なまでにハデなアクションといえるだろう。とにかく、すごいのだ！

ＳＦＣの機能をフルに活用して（それをしのいでいる…とまで言いたい）プレイする側の神経を刺激するコナミの表現力には敬服したい。昔からコナミは限られたハード容量内で限界まで能力を引き出すのがうまかったよね(特にFC)。まさに北斗神拳だ（北斗神拳は人間の潜在能力を100%引き出すことが極意なのだ）。



はじめは普通サイズだが



STG 今昔物語

超兄貴

メサイヤ

'92年12月25日発売

PC

兄貴ィぶちキレるぜえっ!! ドプュル

一言でかたづけるならば「筋肉野郎の熱くたぎる戦い」ってところだ。しかしこんなチープな言葉ではすべてを語ったとは言えないだろう。狂気とも思える肉体へのこだわり、人間の理性などまったく無視した世界観、そして巨大なボス。このイッてしまっているゲーム『超兄貴』がシューティングゲームマニアに超ウケ、それと同時にPCエンジンも売れたらしい。正統派ではないが、STGに影響を与えたゲームのひとつとして、これからのSTG界を支えていく１本となるであろう。

これが『超兄貴』のタイトル画面だ。RUNボタンを押したその瞬間から、狂気と筋肉に満ちた超常世界が、君たちの肉体に牙をむくぞっ!!

バイオメタル

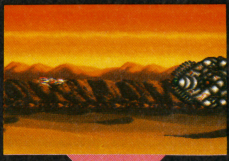
BOSS 決戦だ!! ボスにナメられるなよ!

⬆STAGE2のボス、エンゴック。弾はめちゃくちゃ撃ってくるわ腕でひっぱたかれるわでも～散々だ。ほんっと強いぞ、コイツ。

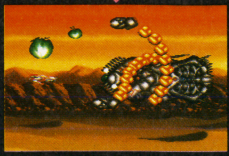
STAGE2

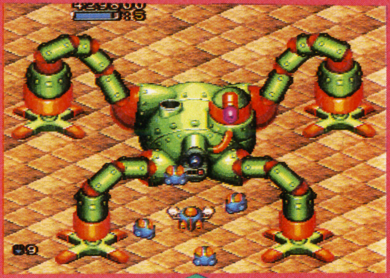
気合いと根性で乗り切れ!!

ゲームを始めて「なんだ、簡単じゃん」な～んて余裕こいてる奴がつまずくのがSTAGE2のボス、エンゴックだ。最初なにもしてこないので油断していると、突然腕がはえてきて猛攻撃が始まるぞ。正面から多量の弾をはき、うねりまくる腕から炎を発射して必死に自機を倒そうとしてくる。コイツを倒すときには腕に注意しつつ、GAMを敵の弾を巻き込むように飛ばして攻撃しよう。結構固いので、残機の１～２機は覚悟しておこう。



もうやめろよ～

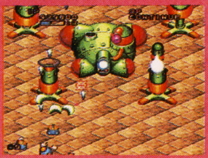
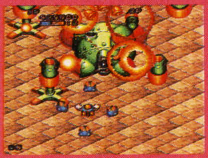




絶句の大迫力!すごすぎるっす

筆者が特に、ダブル赤丸をつけて絶讃したいのがこの3面ボスだ。コードネームは不明だが、コイツの登場シーンや、画面内を歩きまわる姿は、一度見たら忘れられない。

STAGE3

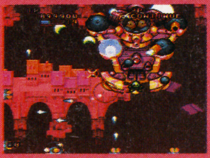



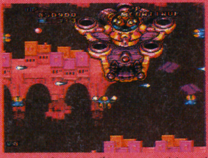
⬆くぅぼぉ〜つ! 地獄のようにカッコいいボス・アクションだ! このアニメーションのすごさは、実際見ないとわからない。これだけのためにソフト買っても惜しくない。

芸の細かさの象徴 ゆっくり倒そうぜ

このゲームにかけるコナミの意気込みが感じられるボスだ。たいして強くはないのだが、砲台を倒したときのイベント(?)が、コナミの細かいこだわりを感じさせるんだ。

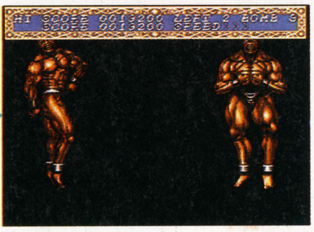
STAGE5



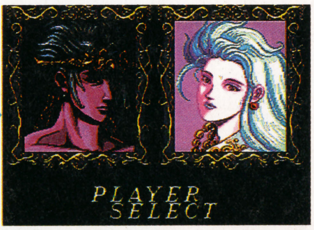


⬆まわりの砲台を壊すと、中で機銃を操作していた変な乗組員が機銃の残がいの前に降りてきて、なんと消火器で火を消し止めるのだ! なんたる芸の細かさ。泣かせるぜ。

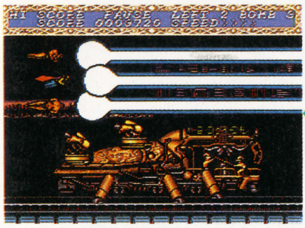
MEMORIAL SHOTS



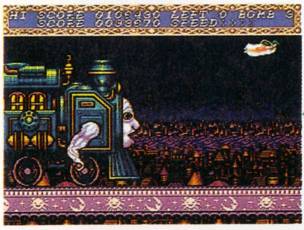
➡「兄貴ィ」と叫び、まとわりつくアドンサムソン(左と右)。まっこんなもんだろ?



➡韋駄天と弁天。こう見ると普通の人だけどねぇ。だめだ、やっぱキレてるよこの2人。



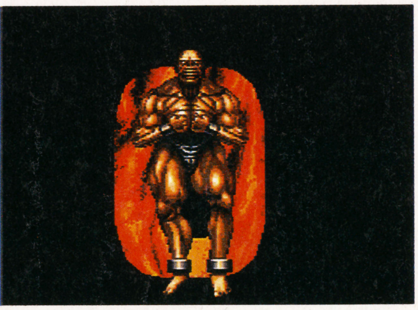
⬅「ウッと溜めてピュッと出す」男のビームだ。でもなんかいやだよな、この言いかた。



⬅『機関車やえもん』。ポッポーと叫びそして駆ける。かわいい機関車だっ!

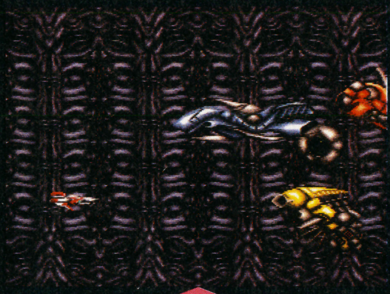
まぁこんなとこにも筋肉野郎が

コンティニューカウントは彼が熱いポーズをとりながらする。何が彼を筋肉へと導びくのか? 考える前にコンティニューしろっ!



CONTINUE MEMORIES

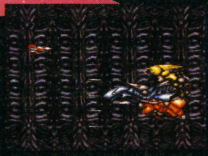
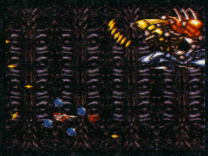
なんか別の意味で熱くなれるゲームだよな。異常な世界ってのはよく表現されてたけど狂気ってのになるとPC版のパラノイアのほうが上かな? でもキテるよなこれ……。



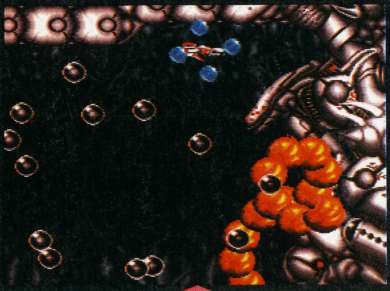
攻めるばかりじゃいいことないぞ!

STAGE5ボス、フガン。コイツは3種類の攻撃をしてくるが、そのうち2つのときは正面から攻撃できないので素直に逃げよう。無理は禁物。

STAGE5

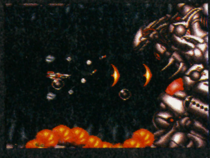
⬆コイツは合体分離して3種類の攻撃をしてくるが、分離したときに弱点が出るので集中的に攻撃しよう。また、合体する前に画面の上か下の端に誘導しておくと楽になるぞ。



コイツは固いぞ!! 気を抜くなよ!

STAGE6のボスだ。はっきり言って固い。本当に固い、すごく固い、めちゃくちゃ固い。しかも壊すべきところがいくつもあるからイヤんなる。

STAGE6



⬆しつこいが、死ぬほど固い。壊すべきところがいくつもあるうえに、一つ壊す度攻撃が激しくなる。唯一の救いは頭の上が弾に対してほぼ安全なこと。でもシッポに注意!

勝 指令3 新作ソフトの噂を探れ!

イッてる噂、言われてる噂、想像力の見聞録!

噂1 『R・TYPE』はどうなっていくのか?

アイレムのシューティングといったらば『R・TYPE』だよね。SFCでは前に『SUPER R・TYPE』が出ているし、アーケード版の『R・TYPE LEO』の移植も十分考えられたが、どうやらズバリ『R・TYPE Ⅲ』が、イッてる、言われてる。しかもSFC版でだ。YPE』の進化の頂点に立つものになるはずだ。いや、なってほしいんだ。

噂2 ハドソンからSFCのSTGが出ないかな?

今までSFCでハドソンのシューティングはなかったね。最新作『エルファリア』がRPGだったから、そろそろシューティングが出てもいいと思うんだけど。もともと『スターフォース』から長年シューティングを出し続けてきたんだから、今年も何か新作が出るに違いない。そこでぜひSFCで出してもらえないだろうか。みんなもSFCでハドソンの味を楽しみたいよねえ。

噂3 話題の『超兄貴』は他機種で出るのか?

あの「AERA」でもとり上げられたPCエンジンの『超兄貴』。ゲーム性よりも異様な世界観で話題になったこの作品は、SFCやMDにも参入しているメサイヤから発売されたもの。ということで、他機種版の『超兄貴』が発売される可能性はないだろうか。特にSFCの性能があればあのグラフィックも大幅にパワーアップすると思えるのだが…、可能性はゼロではないぞ。

噂4 『スターフォックス』に続くゲームは何?

「高速処理に向かない」とされたSFCだが、スーパーFXを使用すると、『スターフォックス』のようなゲームまで作れることが明らかになった。このゲーム自体は十分に完成度の高いものだが、同じポリゴンを使用したシューティングにもさまざまなバリエーションがあるハズ。業務用からの移植だって可能だろう。すでに3Dシューティングの制作に入ったメーカーがあるとか…。

噂5 コナミがMDでゲームを出さないかなあ……

コナミがMDへ参入すると知り、まっ先に思ったのが「やっとMDでグラディウスシリーズが遊べる!」ということ。でも発売されたソフトはとても口に出しては言えないようなモノばかり。X68Kなどでは外くのSTGを移植しているのにMDユーザーに対してこの仕打ちは……。と思ったら、実はSTGの移植も考えてはいるらしい。タイトルとかはまだ知らないけどね。

噂6 『アレスタ』は業務用になんないのかな?

今回の記事はほとんど「コンパイル特集」みたいになったけど、アーケードゲームではあのタイプのシューティングは見かけないよね。ゲーセンのゲーマーたちもシンプルにしてハマれる『アレスタ』のようなゲームの登場を望んでいる。で、あるスジによればコンパイルの方々も業務用の作品を出したい、と考えてはいるらしい。まあ本当にウワサなんだけど、期待してますよ。

勝指令3 新作ソフトの噂を探れ!

撃ちまくれ!! 『怒りの要塞』は男のゲームだぜ

敵要塞と化した研究施設の謎を解き明かすのだ!! 撃って撃ちまくれ!!

●DATA

SFC	ジャレコ	
¥8,700	3月末発売予定	
STG	8M	―

進め!! 体の命ずるままに撃て!!

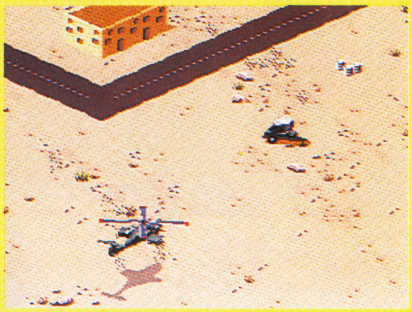
『怒りの要塞』は主人公の"HIRO"を操作して敵におそわれた研究施設に乗り込んで行くというストーリーの見下ろし型アクションシューティングだ。施設のあちこちに配置されたアイテムを集めてパワーアップしつつ、ボスを見つけだして倒していこう。通常兵器5種類、特殊兵器2種類をうまく使いこなして敵軍団に立ち向かえ!! とにかく撃つべし撃つべし!!

デザートストライク湾岸作戦 RETURN TO THE GULF

戦闘ヘリ・アパッチをキミが操る。「湾岸戦争シミュレーション」だ!

●DATA

SFC	EAビクター	
¥8,900	3月26日発売予定	
SLG	8M	パスワード



殺って殺って殺りまくれ!(ウソ)

「シューティングもシミュレーションの1つ」という見方があるが、このソフトは「シューティングの要素が大変強いシミュレーション」と言える。自機はあの戦闘ヘリ・アパッチだ。各ミッションで「発電所を破壊する」「MIAを救出する」といった指令を実行すればクリアとなる。とにかく何もかもが実にリアルでハマるのは間違いない。ぜひRGBで見たい作品だ。

帰ってきた!! またまた復活『ダライアスⅢ』

あの『ダライアス』が新システムでパワーアップする。スゴイぞ!!

●DATA

SFC	タイトー	
価格未定	発売日未定	
STG	―	―

今回も心ゆくまで撃ちまくれ!!

あの名作『ダライアス』が帰ってきた。ひっさげてきた新システムがスゴイ!! その名も「パワー・バランス・システム」といって、自機のメインショットとサブショットのパワーを片方に集めることができるんだ。コレでバッチリ攻略できるね。ほかにも自機を三種類から選べるとか、ボムとレーザーを切り替えられるとか、まだまだあるんだけれど、それはあとのお楽しみ。

ついに出る!! その名も『コットン 100%』

PCに移植されたばかりの『コットン』がSFCでもついに出るぞ!!

●DATA

SFC	データム・ポリスター	
価格未定	'93年内発売予定	
STG	12M(予定)	―

新キャラでかわいさ100%!!

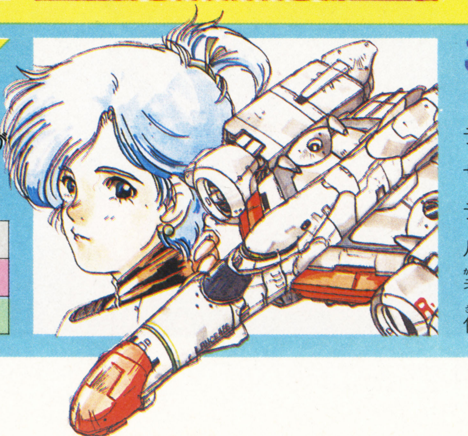
コットンコットンコトコトコットン…あの人気者の『コットン』がSFCにもやって来たよ!! しかも超強力にパワーアップしたので続編のよーなものかな。さて、どのへんが変更されたかとゆーと魔法が追加された、オプションにフォーメーションがある、キャラデザインが新しくなった、なんと!! アーケード版の声優さんが復活、などファンにはたまんない1本だぞ。

G.G.ALESTE Ⅱ "LANCE BARD"

ゲームギアの名作シューティングが2年の時を経てパワーアップした!

●DATA

GG	コンパイル	
価格未定	発売日未定	
STG	―	―



これもコンパイルの作品。買い!

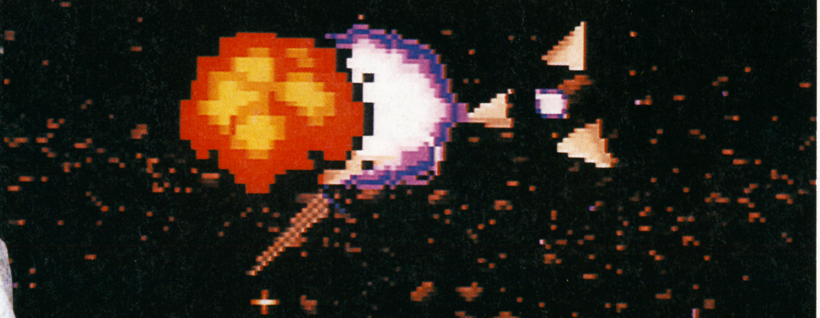
今回の取材で明らかにされた、ゲームギアのシューティング第2弾だ。前作以上に美しいグラフィックとサウンドはハンディ機であることを忘れさせるほどのデキの良さ。ゲーム内容にも心配はいらない。コンパイルも「ゲームギアでならシューティングができる」と考えたからこそ、『G.G.アレスタ』を作ったのだ。この作品のためにゲームギアを購入するのもイイだろう。

超話題のゲーム、『スターフォックス』が発売され、街のゲーセンキッドはいつも行くゲーセンにも行かずに、家にこもりっきりのことだろう。ゲームモードに行き詰まってる、そんなツカンポなあなたに(勝)から、現実逃避に役立つ遊び方紹介だッ！

ドッカン。大爆発だぜ。

STARFOX™

SFC	任天堂	¥9,800(込)	発売中	STG	8M	ー

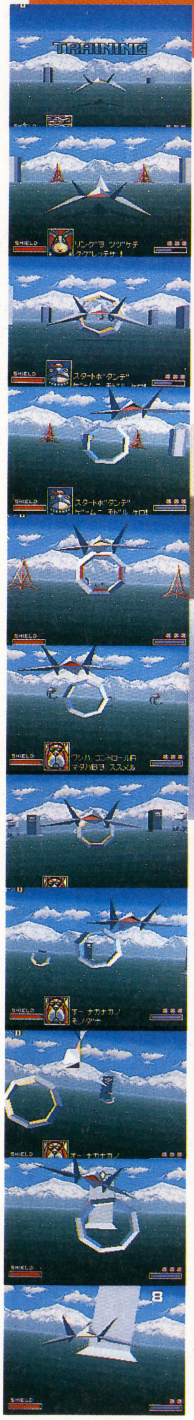


(勝)指令④話題のソフトで……遊んじゃえ！

トレーニング攻略！ ん？

「ゲーム」モードの難しさは、やってみればすぐわかると思う。かなり自機の操作に慣れないと先には進めないことだろう。そのためにある「トレーニング」モードを完璧に攻略するためマップを用意した。

とにかく初めは操作感覚をモノにしろ!

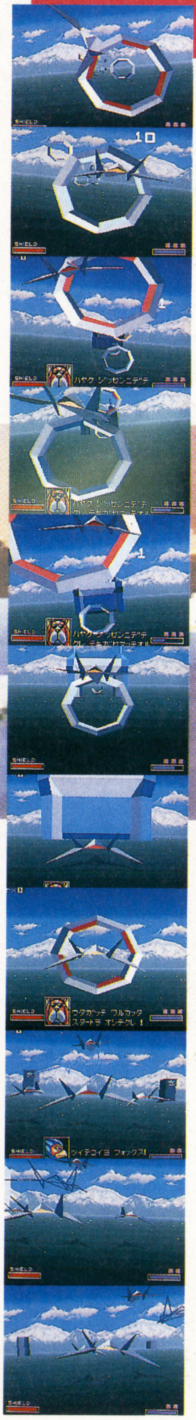


ペッピー

まず、操作の基本テクを覚えようぜ。コントローラーだけど、とりあえずこのタイプの3Dゲームの場合は、下で上昇、上で下降にしておいたほうがいいだろうね。となると選択肢はAとBになるけど、これに関しては個人の好みで選べばいいだろう。ちなみに僕はAタイプ。なんだか、ブーストが上にあったほうが落ちつくんだ。

さて、トレーニングをスタートするとすぐに出てくるのが六角すい型の物体だけど、これはブラスターで撃つと上にはじけるんだ。そして落ちてきたところにもう一発撃ちこむと、またはじける。これを繰り返して8発当てると、この物体は破壊できるよ。途中でリングが出てきちゃうから、リングをくぐりながら撃ってもいいけど、かなり難しいから、どうしても破壊したければ、リングを無視して撃っちゃえばいいさ。リングは、始めの4つは簡単として、まず難かしいのが5つめから6つめへの移行。これは、5つめをくぐるときに左ナイフエッジ(Ⓛ)にして入り、ぬけたらすぐ左だ。

フッ、トレーニングなんか楽勝だぜ。



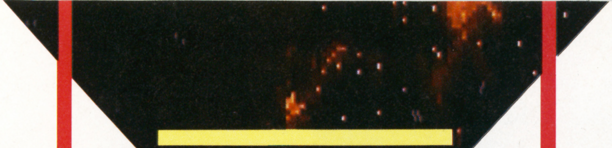
ファルコ

続きはオレだ。まぁ、トレーニングごときであきらめるようなやつは、実戦でも使いものにならねえから、帰っていいぜ。何回かかってもリングをパーフェクトに抜けれるようになるぞ！ ぐらいの気持ちがねぇと宇宙ではもたねえってことをわかっておけよ。オレはリングの後半を教えるぜ。建物をぬけたら出てくるリングは、急いで入ろうとすると、建物の当たり判定が残ってて当たりやすいから注意しろ。そのあとの左上➡右下と続くリングは、手前のリングをくぐると同時にすかさず、左上に入れて上昇旋回。そしてさらにつづけて右下を押して旋回降下、とすぐにつなげていかねぇと、はずしちまうぜ。そのあと下➡上➡下とリングが短い距離の中に連続して来るが、ここが意外と難しいぞ。下➡上と行くときにブレーキをかけてから、すぐ下に行く、という感じだ。なお、そこでブレーキをかけておけばそのあとのシャッターも遅い速度で進入できるから楽になるんだな。15個のリング全部くぐれるまで何度でもやり直すつもりでな。

編隊飛行はぴったり息を合わすケロ！

スリッピー

最後の編隊飛行のアドバイスケロ。我々の機体は操作してから実際に動くまで少し時間がかかるし、止まるときも反動があるケロ。だから完全にパターンを覚えないと、編隊を乱さずに飛ぶのは無理ケロ。だから左の飛行マップを穴が開くほど見てから穴をセロテープで補強し、そしてトレーニングにチャレンジするケロ。リングも同時に練習してもいいケロ、編隊まで全部画面はじでよけてもいいケロ！ 編隊飛行とは名がついてるケロ、すこしぐらいの乱れなら問題はないケロ。誰もなにも文句は言わないケロ。でも、ペッピーがこの前、「フォックスは、編隊飛行だけはヘタだな」ともらしていたケロ。確かにペッピーとファルコ、ボクの3機の動きはピッタリで寸分の狂いもないケロね。まあ、気にすることないケロ。練習がいくらうまくても、実戦では全然ダメってパイロットも多いケロケロ！ それと、編隊が終わると2周めに突入するケロ、六角すいの物体の数が増えるケロから、撃ちまくって遊ぶのがいいケロよ。遊べるぐらいのテクはつケロよケロ。



キレイに飛ぶだけが人生かよ？　オヤジィ～っ!!

FOX特攻隊

若い命を無駄に使う、親不孝ギツネを許してくんな。

華麗かつ無謀なる飛行機野郎どもだッ！

あたら若い命を…

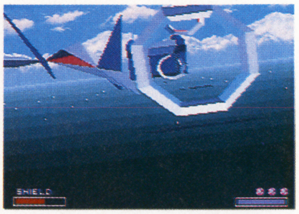
彼は死んだ。彼の尊い命は、実戦で実力を発揮することなく絶えた。でも、我々はいつまでも彼のおマヌな顔を忘れはしないだろう。フォックスに乾杯。

失敗は成功のマザー！

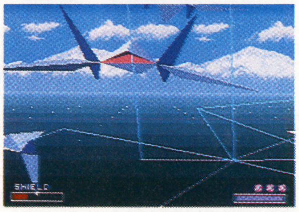
「キレイに飛んで、すべてをノーミスでクリアした」からって、それがなんになるんだ？　トレーニングなんか、しょせんはゲームモードのために作られた練習プログラム。（しかし一部では一番燃えるという人も…！）こんなものをテキパキクリアしたところで1円ももうからないぞ！

というわけで、できる限り指定の行動以外のデタラメ飛行を特集してみました。トレーニングモードの無限の可能性を追求するコーナーなのです、ハイ。

でも、トレーニングを極めるのだって、すごく難しいんだよね。



⬆まともにやったときを紹介しよう。一番難しいリング地帯だ。



⬆編隊飛行は長く複雑だ。完全に動きのパターンを覚えなければ始まらない。

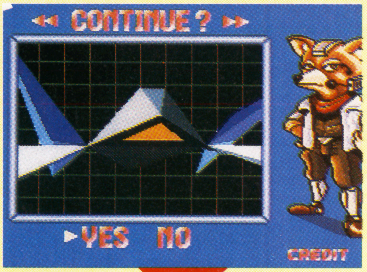
ウラワザ フォックス

早い・すごい・楽しいなあ～

マーケット

芸術的遊戯！　コンティニューで遊べる必殺技だッ!!

ゲームモードで、「1万点」以上得点して終わるとコンティニューできるんだけど、この画面で自機をいじって遊べるのだ！　かなりシュールなこともできるので、たっぷり楽しもうぜ！

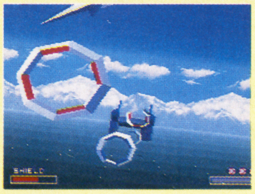


⬅Ⓛ Ⓡでズームイン、アウト。Ⓐが残像、Ⓧでストップ。そして十字キーで縦横の回転を調整できる。「残像拳」がおススめだ。

⬅非常に「シュールくん」な残像モード。これでズームしながら回転させた日にゃあ、エッジアートになっちまうぜ。

リングのステータスが異常に？　超難度の隠れモード

トレーニングで、自機を画面はじにセットして障害物に当たらないようにし、放っておくこと約1時間。急にリングが上下に跳びはねまくるようになってしまうぞ！　これでパーフェクトは…？

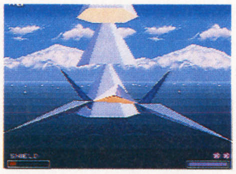


⬅⬆左はマトモなモード。上は発狂スペシャ～ルモード。高いリングはそのまま飛んでも絶対にくぐれない。ブーストを使って早めにくぐるしかないが、これでパーフェクトを取るのは…不可能かもしれない。なお、編隊飛行は変わらないよ。

ぶつかれ青春 くだけたヤツラ

ダルマ落とし&リフティングに挑戦！

2周めの六角すい3つの、一番下に突っこんで、「ダルマ落とし」。そしてブラスターでリフティングだ！

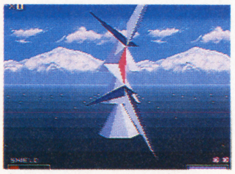


⬆このようにして一番下に激突だ。日本の伝統のおもちゃを、君は知っているか？

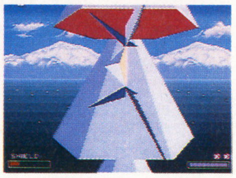
⬆ブラスターで撃ち上げた六角すいを、さらにもっと上へ撃ち上げるのだー！

ダブルラリアット(ザンギ？)に挑戦！

同じく六角すいに、ナイフエッジ状態でぶつかると、ザンギの必殺技、ダブルラリアットになるぞ！



⬆ナイフエッジ（左右どちらでも）状態で六角すいに当たれば、ダブルラリアットだ！



⬆「この技、なんの意味があるの？」という友人の質問は軽く受け流すように。

ショートウイング&ナイフエッジでクリア

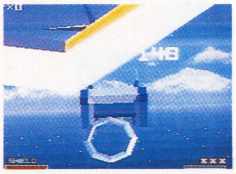
数回ダメージを喰らい、両翼をもぎ取られた状態もしくは、ナイフエッジのままリングをクリアしてみよう。

⬆一定のダメージを受け、両翼が取れたままクリア。これは難しいけど可能だ。

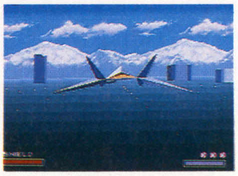
⬆ナイフエッジのままクリアするのは至難の技だ。誰か、やってみそ。

ギネスに挑戦！ いくつ連続でくぐれる？

オーソドックスに、リングくぐりの連続記録くぐりに挑戦だ。今のところ200前後が壁である。1000を目指せ！



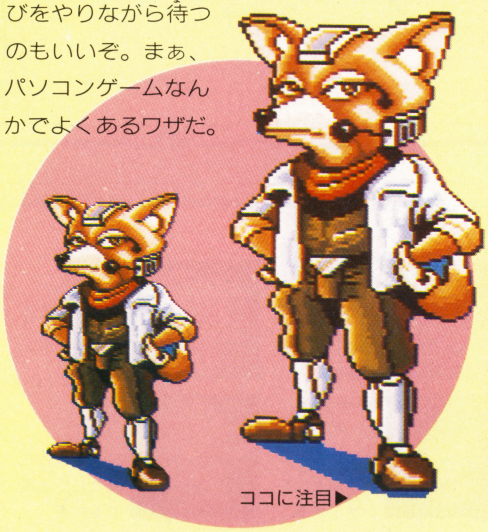
⬆正々堂々と記録に挑戦するべし。15個すべてのリングを通ると編隊飛行がなくなり…。



⬆続けて第2回めのリングだ。今のところ3ケタまで達成しているってとこだ。

主人公フォックス コンティニューで大いにいらつく？

コンティニュー画面に、フォックスが出てくるよね。そこで、コンティニューせずにいてみよう。2分ほどすると、フォックスがイラつき始め、足をトントン動かし始めるぞ。案外、フォックスってせっかちなんだね。前ページの遊びをやりながら待つのもいいぞ。まぁ、パソコンゲームなんかでよくあるワザだ。

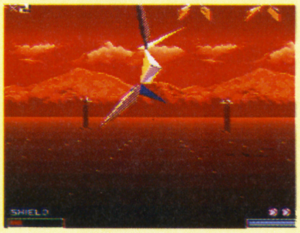


エンディング後のおまけボーナス？？ 謎の曲が流れてくるぞっ！ とっても、シンプルだけど、実にいい

レベルに関係なく、ゲームをクリアして、エンディングを見終わったら、その後何もせずにしばらく画面を見ていよう。するとどこからともなく音楽が流れてくるぞ。どうやらゲームモードのメインテーマ曲のアレンジらしい。

「ローリング」を連続で出す隠れ技！ これでレベル3も怖くないぞ！ といいたいとこだけど、実戦で使えるかな

けっこう難易度の高い「連続ローリング」を、簡単にできる方法。まず1回左右どちらでもいいからローリングをする。そしたら、右ローリングなら左、左ローリングなら右のウイングが頂点に近いときに、逆方向のボタン（Ⓛ、Ⓡどちらか）を押すと、逆向きのローリングがなぜか出てしまう。さらに、そのローリングのあとまた逆の方向に操作すると、また1回で出てしまうのだ。



⬅1度ローリングしたら、タイミングを見極めて（慣れないと難しいけど）、逆方向のⓁⓇボタンを押しっぱなしにすると、ボタン1回でローリングができるわけ。初めから押しっぱなしでは×だ。

特集 PART 2

とことんヤルぞ! RPGに首ったけ!

いくぞっ新作RPG4連発

1 ▶真のテーマはラブストーリー エストポリス伝記

2 ▶個性派武器がドッサリ登場!! 聖剣伝説2

3 ▶突然の惨劇の後、主人公は旅立つ… ブレスオブファイア

4 ▶生身用の全体攻撃武器がイカス!! メタルマックス2

Estpolis エストポリス伝記

SFC	タイトー	価格未定	6月発売予定	RPG	8M	B

プロローグ

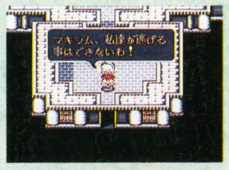
その島は、何の前ぶれもなく空中に現われた。
その島に、四人の神が降り立った。
四人の神は恐怖、破壊、混乱、殺戮を司る神だった。
人々は、彼らを四狂神と呼び恐れた。
恐怖の時代は続いた。
世界各地から戦士が集まり四狂神に抵抗した。
しかし、四狂神の強さは絶対的であった。
人々は最後の望みをマキシム、セレナ、
ガイ、アーティの四人に託した。
そして今、最後の反撃が開始された。

神に挑むだけじゃない! 真のテーマはラブストーリー!?

タイトーが、構想に3年を費したという新作RPG『エストポリス伝記』が、本誌に初登場！新システム満載のユーザーフレンドリーなGAMEだぜ！

ストーリー 物語は100年前の戦いから始まる

破壊と混乱を司る4人の神「四狂神」が突如現われ、世界を恐怖の時代に陥れた…。そんなオープニング後、プレイヤーが実際に4人の勇者（パーティ）となって、四狂神に向かっていく。基本操作も、ここで覚えることができるぞ。でも、これはあくまで壮大な物語のプロローグにすぎないんだけどね。

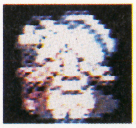


⬅彼らは、無事に戻れるのだろうか…。

⬅残る敵は、ディオスただ一人だ。

【第一部】パーティキャラ

マキシム [人間]
第13聖騎団の隊長で、伝説の英雄。



セレナ [人間]
優秀な魔法剣士で、マキシムの妻。

アーティ [エルフ]
エルフ族。マキシムと出会い旅をする。

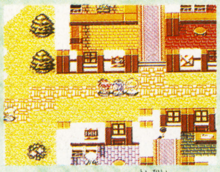
ガイ [人間]
マキシムの右腕として活躍する剣豪。

キャラクター

邪悪な神々に挑む、個性豊かなキャラクターたち

これからさまざまな敵と戦っていくうえで、1人きりというのはやっぱり心細い。そこで強力な仲間の登場となるわけだが、最初から一緒というのではない。旅の途中で知り合い、最終的に4人のパーティで行動を共にするってことになるんだ。それぞれの特徴を活かしていきながら、邪悪な神々に挑戦しよう！

⬆感情移入ができるように、カッコイイ名前をつけよう。



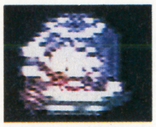
⬆パーティキャラ以外でも、一緒に行動するキャラがいる。

主人公

種族／人間
年齢／18
役割／剣士
魔法／治癒、攻撃、移動系とひと通り覚える

虚空島戦役の英雄、マキシムの末裔で、同じ波動を持つ。平和ボケしているアレキアの軍隊を飛び出し、四狂神復活の真相を確かめる旅に出る。

ルフィア



種族／人間
年齢／16
役割／魔法使い
魔法／攻撃系を中心に覚える

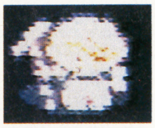
7歳の時、主人公のもとにやって来た少女。それから行動を共にし、現在は恋人の関係へと発展している。生い立ちについては一切不明である。

アグロス

種族／人間
年齢／23
役割／剣士
魔法／覚えることができない

ロベルニアの軍人。四狂神復活の噂を聞き、主人公が住んでいる地域へとやって来る。そこで主人公と出会い意気投合、共に旅に出る。

ジュリナ



種族／ハーフエルフ
年齢／不詳
役割／魔法剣士
魔法／防御、治癒系を中心に覚える

ある事件で主人公たちに救われる。その時主人公にひと目惚れし、後を追うが拒否される。のちにエルフの力が必要となり、パーティに加わる。

バトルシステム

スピード感あふれるアジリティ・バトル

「アジリティ・バトル」というシステム、ちょっと聞き慣れない言葉だけど、これが実に簡単なんだ。従来の戦闘システムはターン制になっていて、どんなに素早いキャラクターでも基本的に1ターンには1回の攻撃しかできなかったよね。これをなくすことによって、素早いキャラクターはより多くの回数のコマンド入力が可能になったんだ。装備重量でも変わってくるという非常にリアルなシステムだぞ。

魔法

魔法を選ぶと画面上方にウインドウが開くから、使いたい魔法、敵にかけるのか、仲間にかけるのかを決めよう。あとは待つだけだ。

防御

敵の攻撃に対して、ダメージを最小限におさえることができる。自分よりかなり格下の敵に使えば、相手はミスを繰り返してくれるぞ。

武器攻撃

1番基本となる攻撃。コマンド入力も単純だ。

アイテム

使用方法は、魔法とほとんど変わらない。戦闘時にしか使えないアイテム（矢など）もあるから、大事に使って戦いを有利に進めよう。

逃げる

こいつは強そうだとか早く先に行きたいと思ったら、とにかく逃げよう。1人でも逃げられれば、全員逃げられるぞ。昔から「逃げるが勝ち」と言うしね。

これが四狂神だ!!

破壊と混乱を司る神——それが倒すべき四狂神だ

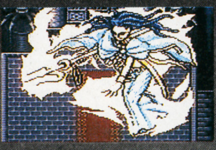
虚空島戦役で倒したはずの四狂神…。だが、奴らは復活し、再び地上の支配を目論んでいたのだ。

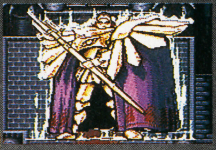
←ディオス

四狂神の長。破壊、混乱、殺戮、恐怖と、すべての災いを司る神。

エリーヌ→

殺戮を司る神。マキシムとセレナを見て、新たな感情を得る。



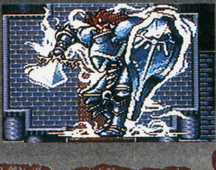


←アモン

混乱を司る神。上の2人と比べると格下で、あくまで2人の引き立て役である。

ガデス→

破壊を司る神。アモンと同じく格下で、2人の引き立て役である。



町&村

情報収集もバッチリ！セーブは教会へGO！

⬆町に着いたら、人に話を聞く。これが基本。

数々の謎を解いていくなかで、どうしても欠かせないのが町や村である。重要なヒントを教えてくれたり、助けてくれたりする人々がたくさんいるからだ。もちろん武器や防具を揃えるのも、疲れた体を休めるのも、今の状態をセーブするのも全部ここなのだから、こまめに立ち寄りたい。

武器や防具の試着OK

初めて出てくる武器や防具は、今装備してるのより強力かどうかわからないよね。それを確認せずに高価な物を買っちゃって、損した経験がある人も多いんじゃないかな。そういう失敗をしないためにも、武器屋や防具屋に入ったら、まずは「ためす」のコマンドで試着をしてみるべし！

➡欲しいものがあったら「ためす」のコマンドを実行してみよう。

⬅すると、現時点で装備してるものとの比較データが表示されるよ。

絶対便利！ こんな設備がそろってるぞ

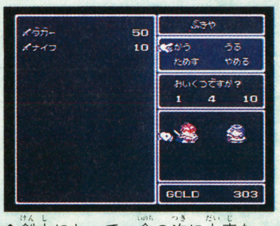
◆教会

⬆呪いを解いてくれたり、戦闘不能（HPO）を直してくれる。もちろんセーブもここだ。

◆宿屋

⬆激しい戦闘で消耗したHPとMPを完全に回復できるありがたい場所。代金が安いのがうれしい。

◆武器屋

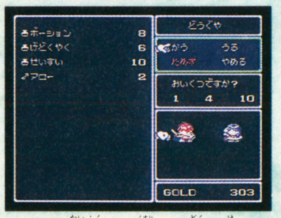


⬆剣士にとって、命の次に大事なものといえる（?）のが剣。とにかくいい武器を揃えること。

◆防具屋

⬆敵の攻撃に対して、自分の身を守ってくれるのが防具。ケチケチしないでいいものを買いたい。

◆道具屋



⬆HPを回復する薬や、毒を消す薬などは、いつも持っておきたいものだ。たくさん買っておこう。

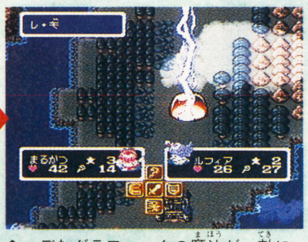
魔 法

ハデなグラフィックでビシバシ!! お役立ち魔法群

魔法には、攻撃系、防御系、治癒系、移動系とそろっていて、攻撃系だけでも火、水、氷、稲妻、空間爆発などの魔法があるんだ。また、1匹、1グループ、全部の敵用とあるから、うまく使い分けていけば、戦闘がグッと楽になるぞ。

⬆使いたい魔法が決まったら、カーソルを合わせてⒶボタン。

⬆魔法をかけたい敵にカーソルを合わせて、再びⒶボタン。



⬆ハデなグラフィックの魔法が、敵に命中！ ダメージは大きいぞ。

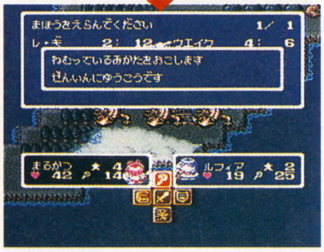
魔法紹介

レ・ギ	稲妻で、敵1匹にダメージを与える。	ドレン	敵1匹の守備力を低下させる。
フ・レイ	火柱で、敵1グループにダメージを与える。	ムール	敵1匹の魔法を封じこめる。
ウオ・ム	水柱で、敵1匹にダメージを与える。	エスト	仲間1人のHPを少し回復する。
ラ・ギ	空間爆発で、敵全部にダメージを与える。	ポイズナ	毒の状態の仲間1人を回復する。
リ・ア	氷の粒で、敵1グループにダメージを与える。	パライズ	マヒの状態の仲間1人を回復する。
デ・ス	敵1匹を死に追いやる。	スイング	一瞬のうちに町へ戻る。
スレイ	魔法の霧で、敵1グループを眠らせる。	テザー	迷宮から、地上へ脱出する。

ワンポイント チェ〜〜〜〜〜〜〜ック!!

アイテムや魔法が多くなると、それぞれどんな効果や特徴を持っているかわからなくなってくるよね。そんな時は迷わず、Ⓧボタンを押すのだ。戦闘時、キャンプ時、買い物時を問わず、画面に説明文が現われてその効果などを教えてくれるぞ。

⬆どの魔法を使えばいいのか迷ったら、とりあえず、魔法にカーソルを合わせてⓍボタン。



⬆すると、その魔法の効果がウインドウに表示される。戦闘中でも使用可能なのだ。

聖剣伝説2

せいけん でんせつ

SFC	スクウェア	価格未定	4月下旬発売予定	A・RPG	16M	B

BRAND NEW

新たなるCHARACTER…そして新たなるWEAPON

聖剣伝説2の世界にようこそ。前回の紹介でリングコマンドを使った戦闘については、ほぼ明らかになったことと思う。今回は、戦闘のかなめである武器、その詳細をお送りしちゃいましょう。さらに、フラミーについての新しい情報もあるから、見逃せないぞ。

NEW CHARACTER

フラミーを呼ぶ方法 それは、デンデン太鼓だった!?

冒険のお助けマスコット"フラミー"。でも、どうやったら現われてくれるのか、コレについての情報は公開されてなかったんだよね。実は、リングコマンドのアイテムの項目にある、デンデン太鼓(?)で呼べるのだ。デンデン鳴らせばどこからともなくフラミーが…?

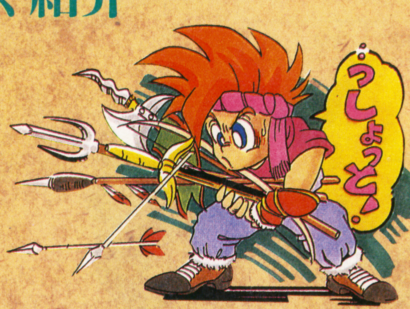
⬆左ななめ下にある太鼓みたいなアイコン。このアイコンでいつでもフラミーに会えるのだ。

NEW WEAPON

新WEAPON大全

ボリュームたっぷり8×3＝24の武器をイラストつきでくまなく紹介

GB版聖剣伝説では数多くの特徴のある武器が登場した。そしてそれは、SFC版になってさらにグレードアップし、今回公開された武器だけでも、な、なんと24種にものぼる。武器は、8つの大きな種類に分けられ、それぞれ攻撃力の違い、性質の違いなどにより3つずつ、合計8×3＝24種になるのだ。



1 戦闘㊙情報 敵の死にぎわ華々しく

『2』に登場する敵キャラには、やられた後も色々なパターンがありそうだぞ。写真はその数例。骨になってしまうのは、SFC版になって加わった新しいパターンだよね。

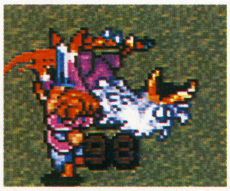
⬅攻撃を受けてホゲホゲしている敵。下の数字は何?

⬅これは前作同様アイテムの入った宝箱になるパターン。

⬅ボーンと骨になってしまうパターン。他にも色々ある。

剣 もっとも基本的な武器

GB版聖剣伝説では最初に主人公が装備しているもので、SFC版でも基本となる武器がこの「剣」だ。剣の基本攻撃は相手を斬ったり突いたりしてダメージを与えるもの。これは、敵キャラに、かなり近づかないとダメージを与えられないね。



➡序盤戦でたいへんお世話になる武器。突いたり斬ったりを、使い分けよう。

投ヤリ その名の通り投げるヤリ

GB版のヤリの必殺技であるヤリ投げがいきなりできる武器がこの投ヤリ。もちろん『2』になって新たに加わった武器だ。必殺技はヤリの連続投げ。多くの敵を1回の攻撃で倒すことのできるこの攻撃は、まさに必殺技と呼ぶに値するよな。

⬅敵に狙いを定めたらヤリをかまえて…。

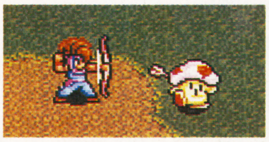
⬅投げつけろっ!! おっとこれは上過ぎたか?

弓矢 遠くの敵を攻撃するならコレ

SFC版になって初めて登場した武器。はっきりとした情報はまだなんだけど、弓矢というからには、きっとかなり遠く離れた敵でも射ち抜いてしまう、遠距離専用の武器ってことなんだろうね。必殺技では、矢の数が増えるみたい。

⬇シュタタッと敵に忍び寄り徐々に追いつめる。

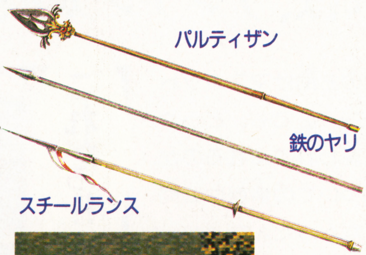
⬆ここまで追いつめれば、敵もなすすべなし。

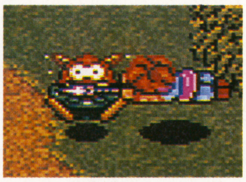


⬆ブスッ! すっごく痛そう。しかし、これも正義のためなのだ。

ヤリ 長さで敵を貫く武器

敵を突いて攻撃するGB版にもあった武器。剣と比べて遠くの敵も攻撃できる。だけど近くの敵に対しては少し不利になるかもしれないね。必殺技はヤリを持ったまま敵に突っこんでいくもの。頭上でブンブンヤリを振り回したりもするぞ。

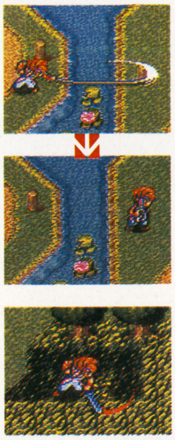




⬅写真は必殺技での攻撃シーン。こんなのくらったらイチコロだ。

戦闘㊙情報 2
戦闘以外にも使える武器

ＧＢ版で戦闘以外にも使われていた武器の特殊な使い方（木を切るなど）もＳＦＣ版に受け継がれたぞ。武器の数が増えた分その使いみちもさらに豊富になってるハズだ。



⬅ムチ系の武器を向こう岸の杭目がけて投げつける。

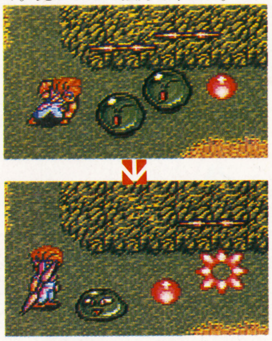
⬅杭にムチの先が絡まって向こう岸に行けてしまうのだ。

⬅剣を使って草刈りだ。草刈以外にも小枝くらいなら刈れる。

戦闘㊙情報 3
もちろんあるぞ必殺技

そして必殺技。今回入手した情報では、ヤリや投ヤリの必殺技も新たにわかったぞ。ヤリは、敵に突っこんでいくもの。投ヤリは連続して３本ものヤリを投げてしまえるのだ。

⬇投ヤリの必殺技はヤリの連続投げ。見るからに強力そうだね。

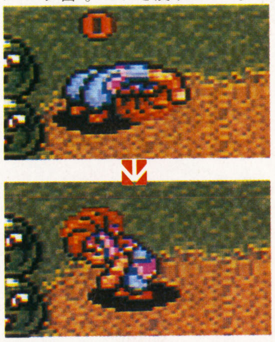


⬆まとめて多くの敵が倒せるので、ここぞというときに使おう。

戦闘㊙情報 4
バク宙で防御しろ

お次はまるっきりの新情報。なんと!!バク宙をして敵の攻撃をよけられるのだ。たぶん、空中に浮いているときは無敵で、その間に敵の攻撃をやりすごすんじゃないかな。

⬇今回新たに加わった新アクション"バク宙"。これを使うと……。

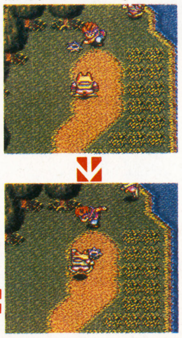


⬆敵からダメージを受けずに逃げることができる。カッコイー。

ブーメラン
投げても戻ってくるカワイイ奴

SFC版になって初登場の武器。ブーメランといえば投げた後、手元に戻ってくるのが最大の特徴。『聖剣伝説２』でもその特徴は十分活かされていて、近くの敵から遠くの敵まで有効な武器となっている。攻撃範囲がとっても広いのだ。

⬇目標は前方に見える敵。そいつ目がけ、武器を投げつける。



⬆バシッというナイスな手応えと同時に、敵は後方へ飛ばされる。

➡そして、何もなかったかのように、わが手元に戻ってくるのだ。

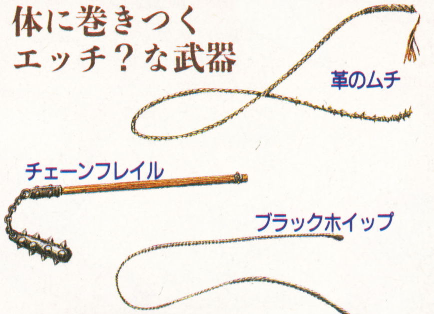
斧
破壊力抜群の戦闘用アクス

斧と言えばその大きな破壊力が特徴の武器。『聖剣伝説２』では、それにさらに磨きがかかったぞ。力をためることによって破壊力を増大させることができるらしいのだ。きっと、必殺技の段階によっても破壊力の違う攻撃ができるのかもね。

⬅コレも敵に近寄って使わないとダメってのがちょっとツライ。

ムチ
体に巻きつくエッチ？な武器

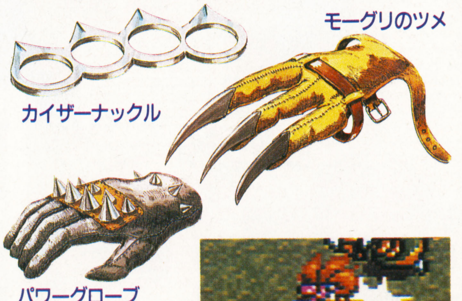
GB版のチェーンフレイルなどもムチの仲間に入る。この武器の特徴は伸縮自在であること。遠近両方の敵に対応できるのが便利だ。ただし、ブーメランほど攻撃範囲は広くないみたい。ま、必殺技を使えばその範囲も広がるんだろうけど。



⬅ビシッと音をたてて敵に命中。この痛みがいずれ……。

ツメ
素手攻撃にはかかせない武器

今回加わった素手攻撃、それをさらに強力なものに変えるのがツメだ。敵に隣接して攻撃しなければならないので、かなりの危険が伴う。その分、大きな破壊力も期待できるよね。素手での格闘戦が得意な、主人公２の基本武器になりそう。



➡"素手"攻撃とはいえ、実際には強力なツメを装備しているのだ。

竜の戦士 BREATH of FIRE

ブレス オブ ファイア

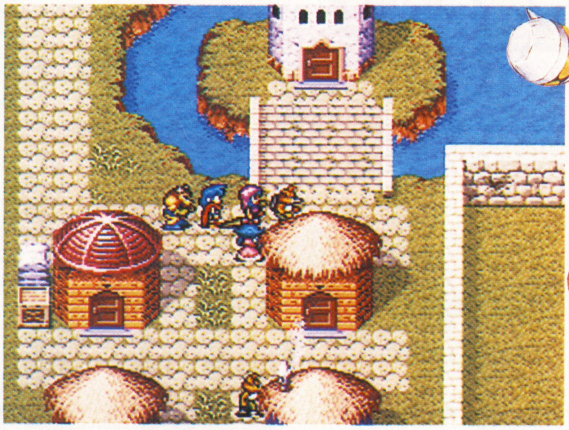
SFC	カプコン	¥9,800	4月上旬発売予定	RPG	12M	B

最新画面写真入手! 今回はこの大作RPGのキャラ、ゲームのポイント、冒頭部分の村までを一気に見せてしまおう!!

カプコンが放つ、期待のニュータイプオリジナルRPGがいよいよ登場だ!!

『ストII』や『ファイナルファイト』など、SFCのACTをリードしてきたトップメーカー・カプコンが、ついにオリジナルRPGを発表! その名も『ブレス オブ ファイア〜竜の戦士〜』だ。実はカプコンはこれまでFCでいくつかRPGを出していたけど、SFCでは今回が初めて。ACT並みのグレードの高いグラフィックや動きが、そのままRPGに生かされているので、期待度は100%。発売日が待ち遠しいって感じだね。

さて、肝心のこのゲームの特徴だけど、前にも言ったグラフィック面以外にとくに注目したいのは、8人パーティという点。それぞれ個性が豊かで、いろんな特性を持ったキャラたちの活躍は、絶対見逃せないぞ!!



⬆ごらんの通り、街の中は細かなグラフィックで描かれているんだ。まるで本物がそこに建っているかのような重量感まで感じさせられる。

世界を守る8人

◀ディース
魔法使い。古代都市で主人公と出会い、そのまま仲間に。だが、謎の部分が多く、果して味方なのか、それとも敵!?

▶リュウ
本編の主人公で、すでに滅んだといわれる白竜族の末えい。彼の名前はプレイヤーがつけることも可能。趣味はなぜか魚釣り。

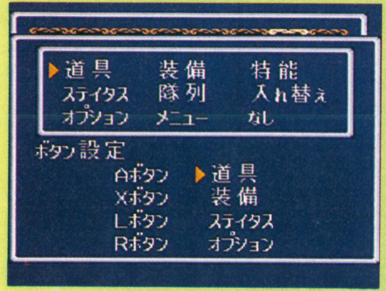
◀ビルダー
体を鍛えるのが得意という、鉄鬼衆。武器の修理や改造はお手のもの。怪力の持ち主。

 ©CAPCOM

POINT 1

操作性重視のコマンド

RPGのコマンド入力は、慣れてしまえばそれほど気にならないもの。だけどこのゲームの場合、さらにコマンド入力が簡単になっているぞ。というのは、いちいちウインドウを開いて行なうコマンドもオプションで設定することにより、ボタンを押すだけで実行できるようになっているのだ。これにより、道具コマンドや装備コマンドなど、よく使われるコマンドをすぐに実行することができ、プレイがスムーズにできるというわけ。



⬅大きな文字で表示されているので、かなり見やすいそれぞれのコマンド。

▶ニーナ
成長すると変身できる、飛翼族の王女サマ。治癒系の魔法が得意だけれど、勉強不足のため、その大半をおぼえていない。

▲モグ
土喰人。地底に国を築いている種族で、当然穴掘りが得意。地中に埋まっている宝物まで、掘り当てることができる。

▲ダンク
夜走衆、つまり盗賊一族のこと。罠をはずしたり、鍵を開けるのが得意。

◀ギリアム
誇りの高い森の民。森のことなら何でも知っていて、森に入るときには欠かせない人物だ。

▼マニーロ
陽気な商人。商売上手なうえに、成長すると姿を完全に魚化し、海の中を移動できる。

の勇者たち!

POINT 2

クォータービューのバトルシーン

➡クォータービューだと、奥ゆきのある画面に。ジャンルを問わず、最近のバトルシーンの主流になりつつある!?

⬅攻撃するときは、キャラがアニメーション処理で動き、実際に敵を斬ったり殴ったり。オートバトルも完備。

気になるバトルシーンは、クォータービュー（斜め見下ろしタイプ）で展開されるぞ。これまでのオーソドックスなRPGに比べ、かなり立体的な画面構成なので、臨場感はバツグン。そのうえ通常攻撃、魔法攻撃などのアクションを、完全にアニメーションで演出。だから、迫力のあるバトルが楽しめちゃうんだ。

POINT 3

キャラが変身するぞ!

冒険を続けていく課程で、キャラたちはグングン成長していくゾ。だけど単にレベルアップをしていくだけじゃない。キャラによっては、ある程度成長すると変身する能力を持つ者がいるんだ。下の2人がその代表。ニーナは空を飛ぶことができ、マニーロは海の中を突き進むことができる。さらに主人公も……。

➡変身能力を身につけたニーナは、大きな鳥に。彼女に乗って、空を移動することも可能。

⬆マニーロの変身後の姿。彼に乗れば、海だってスイスイ泳ぐことができるのだ。

いにしえの女神を復活させる黒竜族！その大きな野望とは…

伝説

今から500年前、伝説の女神の力を借りて繁栄の極みにあった竜の一族。だが、あふれる欲望を抑えきれず、ついには「女神戦争」で滅んでしまった……。

プロローグ　突然村を襲ってきた黒竜族

➡夢からさめると、家中が火事になっていた！

わっ火事だ〜

⬇街の人たちの話ではこれは黒竜族の襲撃らしい。でも、同族の彼らがなぜ!?

私がギセイに…

➡街の人たちを石にして、自分だけ戦うつもりのセイラ。

⬅セイラと黒竜族指揮官・ジュダスとのイッキ討ち！

姉さんを探しに行くぞ！

⬅しばらくして後、石化から解放された主人公。姉の姿はどこに……!?

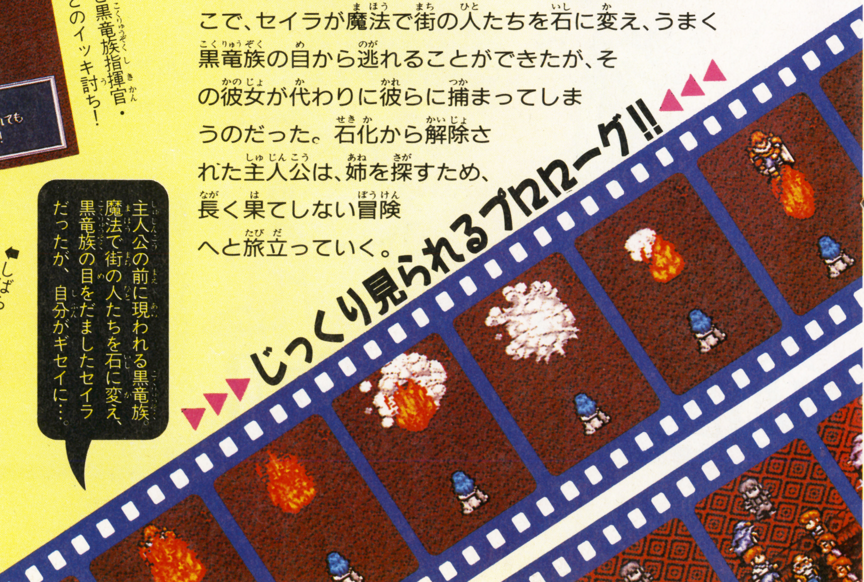
主人公の前に現われる黒竜族。魔法で街の人たちを石に変え、黒竜族の目をだましたセイラだったが、自分がギセイに…。

主人公はある日、不思議な夢を見た。１匹の竜が、世界の危機を訴えているのだ。そして、竜の話を聞いているうちに、しだいにあたりが明るくなって……主人公はパッと目を覚ました。するとベッドのまわりは一面火の海。そばには主人公を揺り起こしたおばばがいた。おばばに言われるまま下に降りると、街の長老が、この異変の原因に頭を抱えている。そのあと、すぐに街の人たちや主人公の姉・セイラがやって来た。彼らの話では、この異変は、黒竜族の襲撃だという。

黒竜族とは、彼ら白竜族と同じ竜の一族。白竜族はかつての過ちを後悔し、自らの力を封じていたが、黒竜族の長・ゾーゴンは、かつて破滅へ導いたあの女神の力を、再び欲しがっていた。そして、一番ジャマになるであろう白竜族を、先制攻撃で襲撃したのだ。

強大な黒竜族の前に、なすすべもない白竜族。そこで、セイラが魔法で街の人たちを石に変え、うまく黒竜族の目から逃れることができたが、その彼女が代わりに彼らに捕まってしまうのだった。石化から解除された主人公は、姉を探すため、長く果てしない冒険へと旅立っていく。

▶▶▶じっくり見られるプロローグ!!◀◀◀



強敵ゾーゴンを倒す冒険へ、いざ出発！

まずは旅のしたくだ

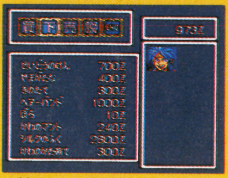
姉を取り戻すため、世界の平和のためにゾーゴン退治に出かける、主人公。だけど、その前にはちゃんと旅のしたくをする必要があるぞ。武器や防具は、最初から装備してあるので心配ないけれど、注意したいのはアイテム類。襲撃されてボロボロになった街だけど、その左上にはお店が並んでいるので、ここへ必ず立ち寄ろう。現在ではまだ主人公は回復魔法が使えないので、回復アイテムは必携だぞ。ちなみに装備品関係は、お金がたまったあとで買おう。

⬅長老の話を聞くとお金がもらえるぞ。

➡焼け跡の廃墟で商売する人たち。こんなガンバリ屋さんも、このゲームの主人公？

お店の便利な利用法

武器・防具屋で物を買うとき、"下取り"というコマンドが表示される。これを使うと、1度で不要な武器と防具を売って、その差額で新しいものが買えるんだ。けっこう便利だぞ。

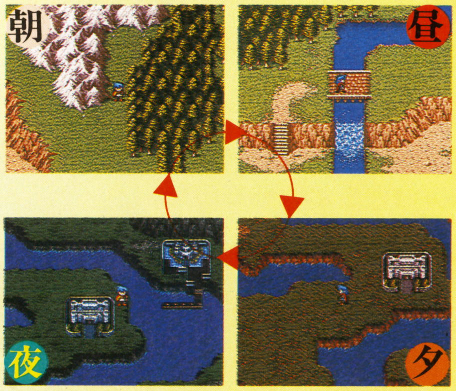


⬆装備まで自動的にしてしまうから、まさに一石二鳥！

フィールド上では時間が変化

街から一歩外へ出ると、そこは広いマップの上。ザコ敵がウロウロしているバトルフィールドだ。ここでぼぅーっと立っていると、しだいに日が暮れて夕方になり、そして夜へ。さらに立っているとだんだん朝になっていくんだ。つまり時間の概念があるということ。でも、じっとしてても歳はとらないから安心しよう。

⬆夜と昼では、街の中の様子が変わる。



⬅時間とともに背景の色が変化。なんかいいよね。

北にある街を訪れる

⬅この銅像に話しかけると、セーブしてもらえる。

生まれ育った村を北へ行くと、ここへ。前の街にもセーブポイントはあったけれど、ここまで来たら必ずセーブしよう。敵にやられると、前の街に戻ってしまうことになるぞ。

また街の人たちは何か困っている様子。その原因は街の中にある大きな城にあるらしい……。

➡街の人たちの困っている話を聞いてあげよう。

知っ得コーナー オートバトルの注意事項

このRPGにはオートバトル機能がついているけれど、これは攻撃専用。体力が減っても、回復アイテムは使ってくれないから注意。

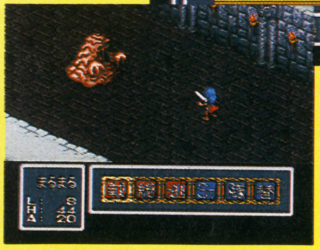
⬅体力が減ってきても、オートはすぐ解除できるから安心。

初めてのダンジョンは街の城

街の人たちが苦しんでいる原因は、城の中に潜んでいるモンスター・ブリーブ。主人公はさっそく、腕だめしにブリーブ退治へ出発する。城の中はけっこう広いダンジョンだけど、実際歩いてみるとほとんど一方通行で迷わない。そのうえ、時おり見かける泉の水を飲むと体力が完全回復するので、経験値稼ぎにちょうどいい場所だぞ。

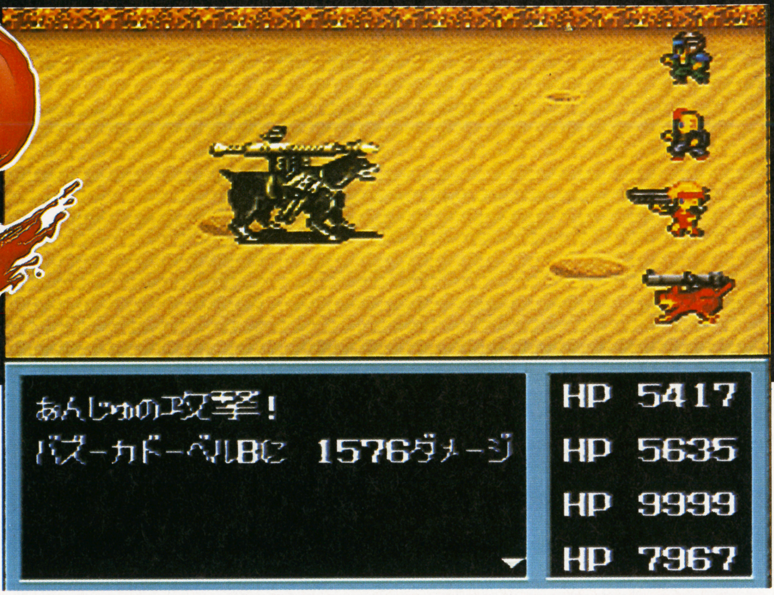
⬇何度飲んでも回復の水はタダ。

⬆やはりボスとなると手強い。体力があるので持久戦になりそう。仲間がいてくれたら楽なのに…。



➡ザコを多く倒して、経験値稼ぎ。RPGの基本だよね。

METAL MAX 2

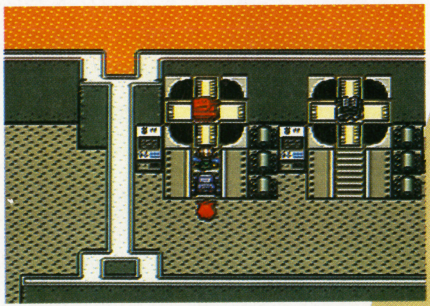


SFC	データイースト	¥9,500	発売中	RPG	8M	B

ついに発売された『メタルマックス2』はストーリーにとらわれず楽しめる新しいタイプのRPGだ。今回はゲームを始めるにあたって知っておけばお得な情報などを中心に紹介しよう。

プレイ前にこれだけは覚えておこう

『メタルマックス2』といえば戦車、と言うぐらい、戦車システムの持つ魅力はすばらしい。さらに、ストーリーや音楽などの質も高く、一流RPGとしても十分に通用するハズだ。スミからスミまで楽しみ尽くさねばもったいなさ過ぎというものだ。



戦車を探すのも一苦労

『メタルマックス2』の戦車は他のRPGの乗り物と違い、1台に1人しか乗ることができない。ポチを除いた3人のためには戦車も3輛必要。さらに、戦車のステータス画面からは8輛もの戦車を持てることがわかるのだ。戦車の多くは自分で探し出さねば絶対に手に入らない。キミはクリアまでに何輛の戦車を持つことができるのか。

改造でより強い戦車に

いくつかの町には改造屋がいる。改造屋には2種類あり、それぞれシャシー（戦車自体）と装備の改造をしてくれるのだ。改造の種類によっては多額のおカネがかかるし、なんだか危険なイメージもあるが、戦車がパワーアップするのは何といっても気持ちイイぞ。ゲームが進むと強力な装備が手に入るかもしれないことも覚えておこう。

ストーリーも重要だ

戦車のことばかり注目されてはいるが、『メタルマックス2』もRPGだ。しっかりとしたストーリーもあるのだ。主人公の育ての親、女ソルジャーマリアの過去やその敵であるバイアス・グラップラー軍団の数数の悪事とその目的などは次第に明らかになってゆく。ありきたりのRPGなどとは違ったストーリーにも注目したいね。

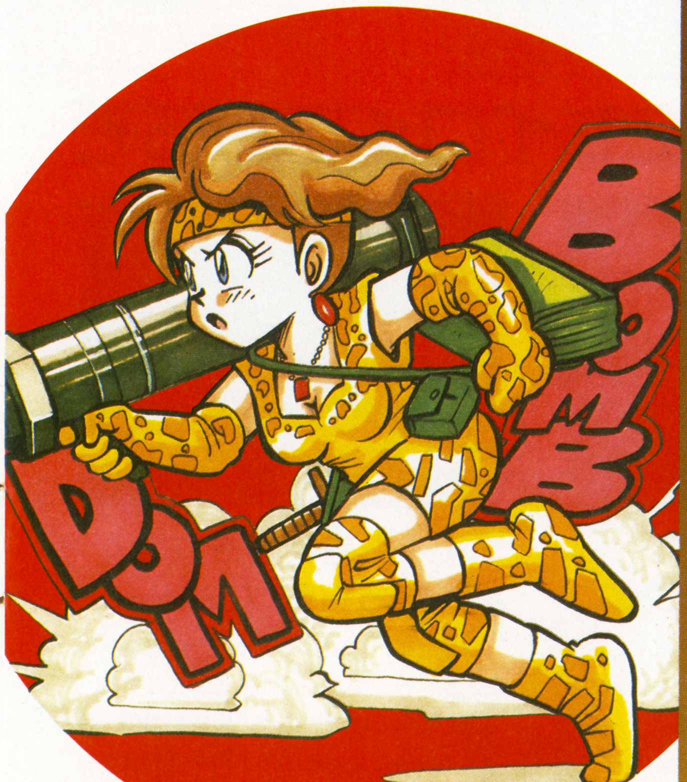
©1993 CREA-TECH/DATA EAST CORP.

BATTLE SCENE

戦闘シーン

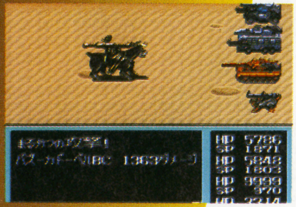
乗車時とナマ身では

『メタルマックス2』の戦闘は、大きく分けて2通りある。戦車で闘う場合と生身での場合だ。戦車を使うほうが当然強いのだが、いつも戦車に乗っていられるわけではない。また、双方に長所・短所があるのだ。



戦車に乗って闘うときはとてもラクだけど注意も必要

フィールドの大部分は戦車で移動できるため、多くの場合は戦車で闘うことになる。人間は安全だが戦車を運転できない犬はキケンなままなのだ。



強力装備で敵を圧倒

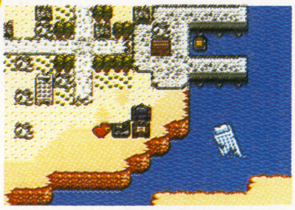
たとえばスナザメとの戦闘だが、主人公が戦車を手に入れたとたんに形勢が逆転する。今後も賞金首のような相手には戦車が効きそうであることがわかる。

攻撃方法がいろいろ

戦車は1台につき3種類までの兵器装備が可能。何を装備するのかは自由だがどんな時にどれを使うかを考えておこう。ある種の敵に対しては「特殊砲弾」が非常に有効。

タイルはなるべく多く

装甲(タイル)がゼロの時に攻撃されると装備が壊れやすくなる。相手が強敵であれば このまま全滅することも。ヤバイ場所を進むときには予備のタイルを多めに持とう。



ポチにも気を配ろう

ポチがいくら賢い犬でも戦車の運転はできない。だから戦車について来るが簡単に死んでしまう。死んだ姿はカワイソーなのでいつも多めに回復アイテムを持たせよう。

生身で闘う場合にはパーティの体力に気をつけよう

森の中や階段を上った場所などへは戦車で行くことができない。生身になって一気に戦闘力が落ちないように、常に最強装備と多めのアイテムを携帯しよう。

戦闘中のアイテム使用

戦車のタイル貼りは戦闘中は不可能。勝つまでガマンするしかないが、生身だと回復アイテムなどを使える。でも他人を回復させたりはできない。攻撃用アイテムもあるぞ。

戦闘中も装備変更可能

生身では装備できる武器はひとつだが、コマンド決定前にいくらでも変更が可能。相手によって武器を選べるし、壊されたプロテクタをつけ替えることだってできるぞ。

移動の方法にも違いが

戦闘時には使えないが、戦車の「ドッグシステム」は瞬間移動ができ、ヤバいときは、すぐに町へ戻れる。生身状態では瞬間移動ができず帰り道に死ぬこともある。

全滅しても、全然平気

パーティの人間が3人とも死ぬかマヒすれば全滅となり、マドで復活する。全滅直前までの行動は全部残ったままで、おカネも減らず復活料金も不要だ。安心して全滅しろ!?

生身用の全体攻撃武器がイカス!!

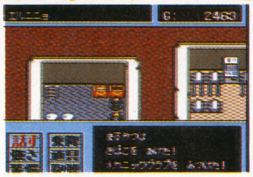
ITEM
アイテム

アイテム活用法

『メタルマックス2』ではストーリーとは関係のないアイテムが数多く登場する。取り扱いを誤ると、後の楽しみが減ってしまうこともあるぞ。

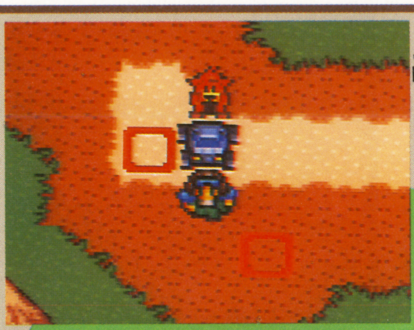
⬅正義のヒーローでも何でもない主人公たちは自由気ままに他人のウチを家探しする。

勝手に人の家のタンスを



➡なかにはあまり高価ではないアイテムが。ヒトの保管してるモノを盗みだしていいのか。

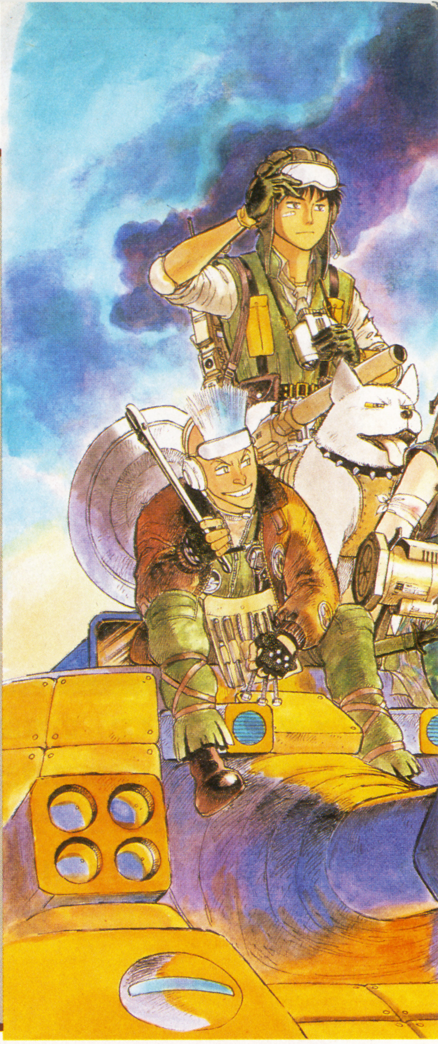
「アイテムを見つけ出すアイテム」もあるぞ。



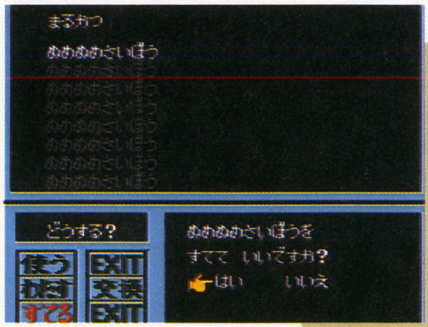
『メタルマックス2』では、他のRPGでは考えられないほどの大量のアイテムが落ちている。「落ちている」というのは、地面を調べると手に入る、という意味だ。多くはほとんど役立たずのアイテムだが、ゲーム終盤に近づくと強力な武器などがバラバラ落ちているのだ。こーいう有用なモノを簡単に探し当てるのが「地雷探知機」だ。この上にさらに探査範囲の広がったアイテムも登場する。

⬆こんなアイテムは探知機では探せない。探してもしかたないけど。

⬆おカネにも探知機は反応しない。実はこれ、ウラワザとして使える。

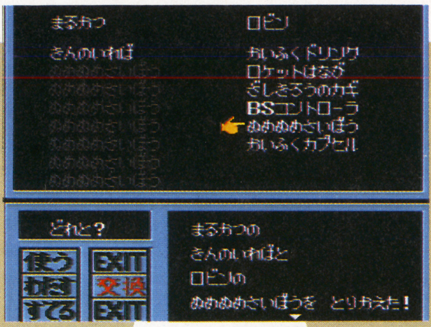


アイテム・装備の取扱いにもイロイロあるぞ



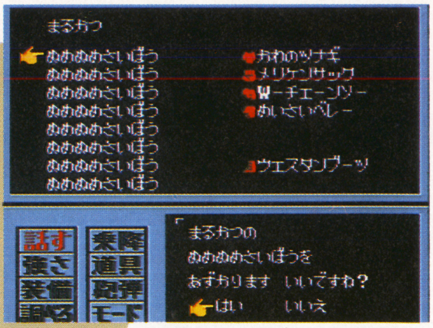
役立たずなアイテムだからって捨ててしまっては

『メタルマックス2』では、とにかくヘンなアイテムがやたらと登場する。なかには全然使いみちがなさそうで、しかもどこへ行っても売れないアイテムがあったりするが、ホントに役立たずなのかどうかはやっぱりわからない。あとで悔やむよりは何でもかんでもとっておくほうが安心だぞ。



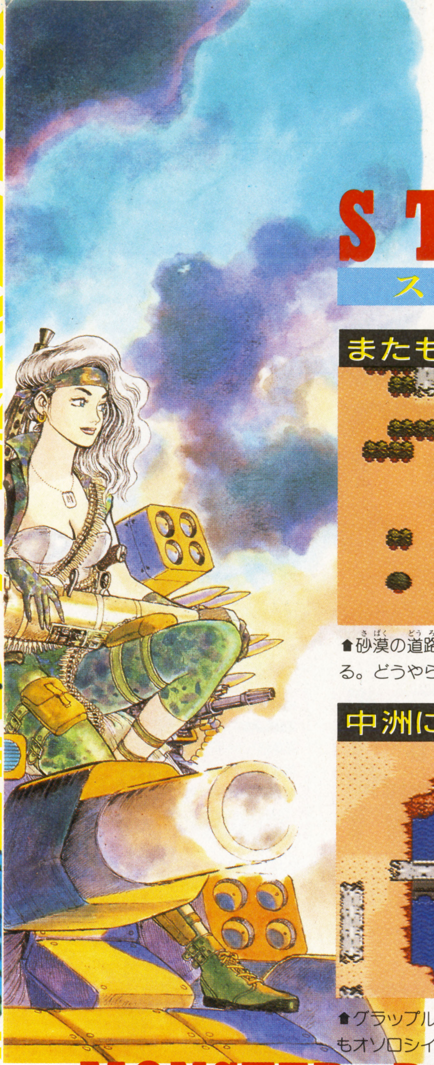
アイテムの持ち方で大事な物を捨てることに

戦闘後にはアイテムが手に入ることがあるけど、パーティの持ち物がイッパイのときには何かを捨てることになる。ここで操作を間違えると、大事なアイテムを捨ててしまうこともあるのだ。特に主人公の一番上の場所はキケンなのでうまく持ち替えをしておこう。



アイテムを持ちきれなくなったらトランクルーム

マドの町、ドックのナイルがいる場所の隣にはトランクルームがある。ここでは、人間の道具と装備のほかに戦車の道具、装備も預かってくれるのだ。預かり料はタダなので、役立ちそうにないアイテムなども、遠慮なく預けておこう。まあ弱い装備とかは売ったほうがいいかもしれないけどね。



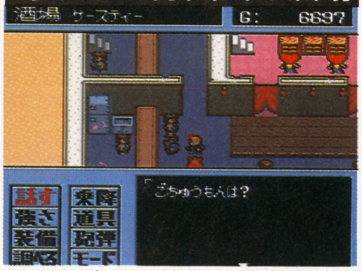
STORY
ストーリー

前回はトンネルの入口らしき場所や、新幹線みたいなものがある場所について紹介したけれど、今回はそれよりも、もう少し先の方をもう少しだけ紹介してしまおう。

またもや小さな建物が

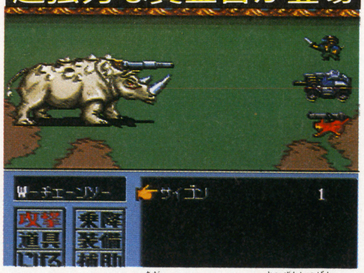
⬆砂漠の道路跡にまたも小さな小屋が建っている。どうやらアズサで聞いたウワサの酒場か。

あやしい雰囲気の酒場



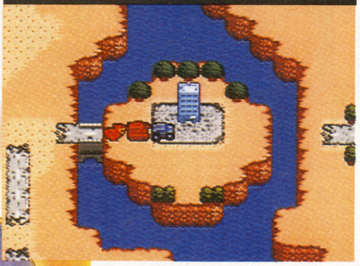
⬆あそこに見えるのはウワサの美人姉妹。ここで売ってるモノは見たこともないほど強力だ。

超強力な賞金首が登場



⬆スナザメなどと違い、こいつは突然出現する。数ターンで必ず逃げてしまうのがツライ。

中洲にそびえるビルは



⬆グラップルタワーと呼ばれるビルだ。なんでもオソロシイ場所らしく、誰も近寄らないとか。

イキナリこんなモノを

⬆建物へ踏み込むと、ヘンなセリフとともに、なんと死体が放り出される。いったい誰の……。

こんなヤツに勝てるか

⬆最上階にいたのはグラップラー四天王の1人であるスカンクス。初対面で倒せたらウソだ。

MONSTER DATA
モンスターデータ

そろそろ本気で強いモンスターも出現し始めるぞ

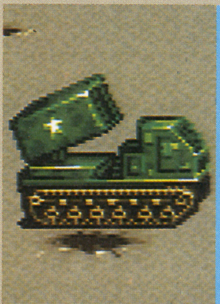
ここで紹介するのはグラップルタワーへ到着するまでに出合うモンスターだ。戦車の装備を壊すほどの攻撃力を持つものもいるので気を引き締めてかかろう。

パトロールバチ
EXP 18
23G
攻撃力はたいして強くもないハチだ。高い確率でATサイクロプスを呼んでしまう。

センサーパンジー
EXP 22
36G
パラボラ状の花をつける植物。電波を出して仲間のモンスターの命中率を上げる。

バズーカドーベル
EXP 35
48G
プロテクタを装着していたり、様々な砲弾を使用するなどなかなかやっかいな敵だ。

さまようタイル
EXP 26
22G
仲間のモンスターに貼りつき、HPを上げてしまう。タイル同士で貼りつくこともある。



ミサイラス
EXP 30
55G
わりと攻撃力の高いミサイルを撃つ。乱射してパーティ全員に被害を及ぼすことも。

ATサイクロプス
EXP 50
85G
この辺りに出現するモンスターの中で最も強力。ひたすら弾を撃ってくるぞ。

初代がファミコンで発売されてから、息の長い人気を保ち続けている、ハドソンの定番パズルアクション、『ボンバーマン』が、ついにSFCにまで登場した！　絵も音もより細かくなって、魅力たっぷりだぞ!!

4人一緒に爆死できる日が来た！

SFC	ハドソン	¥7,800	4月28日発売	ACT	4M	P

1 ストーリーモード

ボンバー定番！　クリアまでやれ！

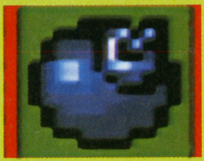
SFC『ボンバーマン』の2大プレイモードの1つは、おなじみ「ストーリーモード」だ。ストーリーといってもRPGじゃないんだよな。ようするに最後に倒すべきボスがいて、そこへ向かって敵を倒しつつ進むからなのだ。1ステージは8面、全部で6ステージ、48面もあるぞっ！

2 バトルモード

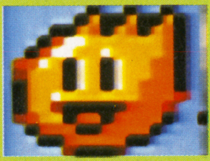
SFCもこれからは複数で遊ぼう！

PCエンジンでおなじみの「バトルモード」だ。残念ながら5人ではなく、4人までの同時参加となったが、それでも1Pプレイゲームの多いSFCのユーザーであれば、うれしく感じることだろう。やっぱりゲームというのは、1人でマジか、多人数でワイワイやるほうが楽しいよな。

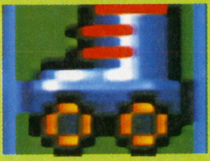
アイテムだ！どれがいちばんオトク？



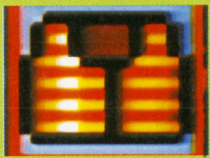
ボムアップ
連続して置ける爆弾の個数アップだ！　(最大10個)　取り過ぎるのも危険である。



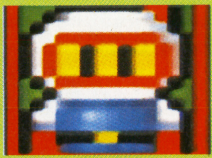
ファイヤーアップ
爆弾が爆発するときに出る炎の長さが伸びる。(10段階) 注意して使おう。



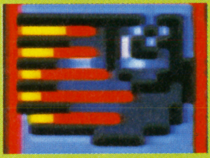
スピードアップ
移動スピードが上がる。これは必要だが、取り過ぎると制御できなくなる。



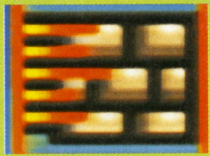
無敵スーツ
一定時間、炎や敵に対して無敵になる。突っこんで爆弾を置きまくるべし。



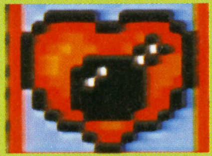
ボンバーマン
1upアイテム。一見していいと思うが、実はあまりうれしくない。



爆弾通過
爆弾の上を通れるようになる。くだらないようで、実はすごく使えるアイテムだ。

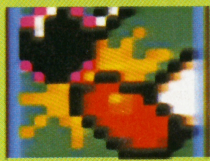


壁通過
壊さないと通れない壁を、スイスイ通れる。使えるアイテムの1つである。

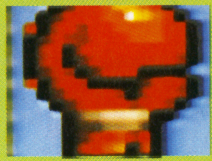


リモコン
爆弾の爆発時期を完全に決定できる。一番使えるアイテムである。必ず取るべし。

タイム
タイムカウンター復活。じっくりプレイしてるとすぐに減ってしまうからグー。



ボムキック
置いた爆弾を蹴って位置を移動できる。ボタンで調節可。遠くの敵に有効。



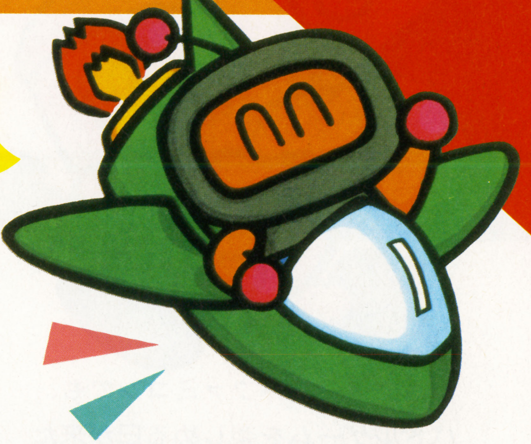
パワーグラブ
ボムパンチ。ただし飛んでいく距離は決まってて、あまり使えない。

???
まったく効果が謎のアイテム。意味ありげだが、取っても何も起きない???

メーカー発表だと、アイテムはなんと全部で23個！　でも中にはめったに出てこないものや、単なる得点アップアイテムなどもあるのだ。とりあえず序盤のアイテム（ボム、火力、スピードアップはもちろん、ボムスルーやリモコンなどは絶対にキープしておきたい逸品だ）をすべて写真で紹介しておくので、ぜひとも覚えて、実戦で有効に使ってほしい。ちなみに、一番使えるアイテムは「リモコン」だと思うのだが……。

 ©1993 HUDSON SOFT

7 これが ストーリーモード だボム！



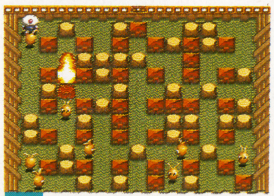
1人か2人だったら、ストーリーモードだ。今回は、ボンバーマンが黒ボンバーマンとともに、悪の権力者カラットと科学者ムックを倒す、というストーリーだ。実は黒ボンバーマンがいいやつだったというのにはビックリ。さあ、ボンバーマンの故郷を守ろうぜ！

STAGE 1 ストーリーモードこそボンバーマン修業僧の避けて通れぬイバラの道だ

1—1

⬆さあ1面だ。ある意味では、一番メンドーなステージだ。

ボンバーマンの故郷からはるか北にある近代都市ダイヤモンドシティで、悪の権力者、カラット・ダイヤモンドと科学者Dr.ムックがロボットたちを戦闘的、攻撃的に改造して、ロボットトーナメントという大会を開催していた。が、ボンバーマンの高い戦闘力に目をつけたダイヤモンドは、ニセボンバーマンを操り、ボンバーマンを捕まえようと企てた！　それを知った黒ボンバーマンはニセボンバーマンに一人で立ち向かうが…（以下下欄！）。

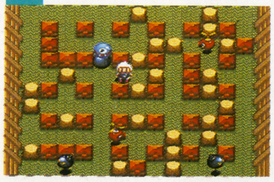


1—3

⬆変な生物がウヨウヨしてる。同一キャラが1つの面にたくさんいる、3面。なかなか気持ち悪くていいぞ。

1—5

⬇ボムを食ってるのは、名前は不明の「ボウズ野郎」だ。連続でパクパクボムを食うので、始末が悪いのだよね。



1—7

⬆シブい緑色の戦車（火炎放射攻撃をしてくる！　リーチが長くて危険）コインザコの危ない表情がイカすぜ。

1面ボスは弱いっス

THE BOSS ①

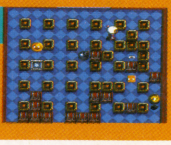
1面のボスは弱い。デッカイ図体をして恐ろしい大きなオノをブンブン振りまわすヤツだが、とても弱い。本体の当たり判定が狭いので余裕で近づけるため、楽勝は確実。ただし、ボスがオノでくだいた床の破片には当たり判定があるので注意が必要。ただそれだけ。

STAGE 2 個性的な敵、というよりイカれてる

2—1

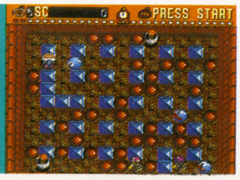
⬅さあ、2面だ。バネぼうとカップに乗るバカは弱いよ。

2—3



➡黄色い敵に注目。ヤツは自分の姿を消すことができるのだっ。

（上の続き）ニセボンバーマンにブラックボンバーマン城を奪われてしまったが、なんとか白ボンバーマンのもとへ逃げ込んだ。黒ボンバーマンはダイヤモンドのことを白ボンバーマンに話した。押し寄せる敵ロボット軍団を倒すため、二人が立ち上がる。



2—7

⬅写真の赤い壁は、定期的に消えるため、少々紛らわしいぞ。

必見！　破顔一生？

THE BOSS ②

コイツも異常に弱いんだなコレが。当たり判定は超狭くて、死ぬのが大変なほど。一応、ダメージを与えると8方向弾を撃つ。

2

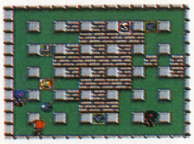
おまたせバトルモードだボム！

ついにスーパーファミコンでも、バトルゲームを楽しめる日が来たわけだ。なんと４人まで参加できるというのだから、これはマルチタップを買うしかねぇなコリャ！ステージもいろいろあるよ！

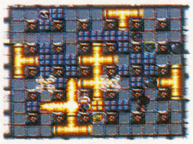
バトルモード、数々の超常現象

多少の出費は気にせずに、大事な友人たちと死闘を繰り広げよう！

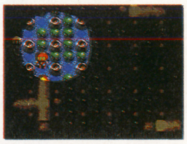
マルチタップの出現により、ついにSFCでも多人数同時プレイが楽しめる時代になった。この『ボンバーマン』も、なんと４人まで一緒に遊べるので、ぜひとも日頃疎遠な友人たちを自宅に呼びつけて、(タップは自分で買い、パッドは持参させるべし）仲よく殺し合おうぜ。このモードは全12面のステージが選べ、数々のトリックを楽しめる上に、通常のストーリーモードでは出てこない、「「ドクロ」アイテムも出て、我々を混乱させるのだ。



⬆展開の遅い１面。じっくり闘え！という意味。



⬆土管内で爆発が起きるとヒドイことに。



⬆難しい面。運の要素が強くからんでくる。

悪魔のアイテム、邪悪な効果

移動スピードがとてつもなく遅くなる。

移動スピードが極端に速くなってしまう。

勝手に爆弾が次々と出る。(◯んこブリブリ）

爆弾をしかけられなくなる。(◯ンづまり）

ボンバーマンが透明になる。わけわからん。

スピードＭＡＸで爆弾をたれ流す。デロデロ。

火力最小になり、しかけられる爆弾は１個に。

バトルモード全12面大公開！

フツウガステキ面

1

ウシロノショウメン面

2

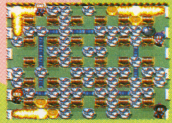
コロコロバクダン面

3

ボヨヨンジャンプ面

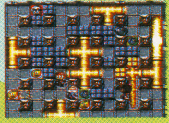
4

ベルトコンベア面



5

ドカンデボカン面



6

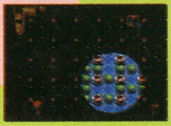
モッテケアイテム面

7

ゾンビフラワー面

8

ポッカリライト面

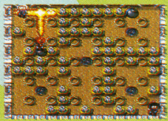


9

ギンギンパワー面

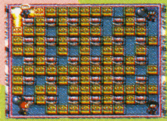
10

ゲツメンワープ面



11

イダテンワールド面



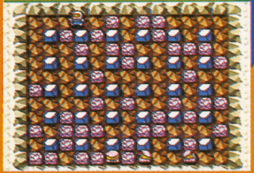
12

12面もあるとさすがにどれをやるか迷ってしまうが、実力勝負なら①、だまし合いなら⑥、スリルを味わいたければ⑨、爽快感を求めるなら、もちろん⑦だ。他にも楽しみ方はあるぞ！

ボンバーマンの歴史を研究しましょう

▲FC版

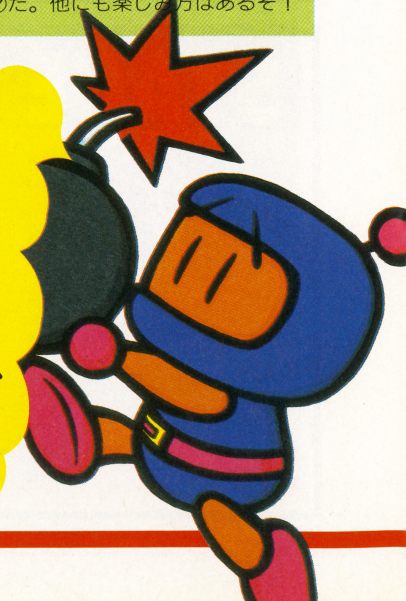
▶SFC版



PC版▼

『ボンバーマン』は、もともとハッキリしたグラフィックに、パズル性の強いアクションゲームだ。だから、SFCのような高性能ハードで出してもそれほど意味がないと思ってたけれど、今回この作品を見たらそんな考えは忘れてしまった。ハッキリ言ってキャラがすごく美しいし、ボスの動きも感動モノなんだよね。まぁ、左の写真と比べてみて。

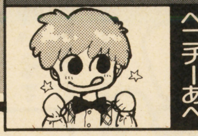
ボムっちゅ〜♫
ボクの大活躍ヲ
見てくれタかね
キミたチ？
このソフトは
ハッキリ言ッテ、
絶対買イダゼ！
ヨろしくネッ！



今日も元気にQ&Aだ!

RPG早解き女にキケ!!

『アルバート・オデッセイ』にハマった私。でもタイトルがイマイチでは……うっ、わがまま。



ペコチーあべ

Q RPG AND A

あなたのゲーム人生に一条の光を!! RPGに関する質問、編集部への質問はこのコーナーまで♡

『アルバート・オデッセイ』といい、『伝説のオウガバトル』といい、最近はS・RPGに「おおっ!」と思うよーな秀作が多くて、なんだかとってもうれしいな。それでは、今回のQ&Aは『半熟英雄』への質問から。ヒジョーに面白い事実が発覚したようですよ?

Q:『半熟英雄』先日やっとクリアしました。でもでもでも! なんと友だちとボクのエンディングが違う(!?)らしいのです。もしかして、もしかすると今流行のマルチ××なのでは…。

石川県 ツボ焼き太郎

A:もしかしなくてもマルチ・エンディングなのでーす。なんだか『ロマンシング・サ・ガ』以来、スクウェアさんはマルチ・エンディングがいたくお気に入りなようです。さて、問題のエンディングを変える要素ですが、どうやら最終ボスとの決戦のひとつ前の戦いの内容で決まるようです。どうしたら、どのようにエンディングが変わるのか——それは自分で試してみてね。

Q:アメリカで出たという『FF ミスティッククエスト』について教えてください。日本で発売される予定はないのですか?

茨城県 もとやま剣

A:またまたスクウェアさん関連の質問。えーと、これは広報担当のスクウェア・惣水氏に問い合わせてみました。それによると『ミスティッククエスト』はスーパーネスの市場開拓のために開発されたRPGで、特に『FFシリーズ』との関連はないとのこと。4メガの低容量に低価格、登場キャラは2人だけで、アメリカの子供たちにRPGに慣れてもらおう、という狙いで作られたとか。残念ながら、日本での発売は未定だそうです。

Q:僕は読者コーナーによくハガキを出すのですが、あまり掲載されたコトがありません。ハガキの書き方が悪いのですか?

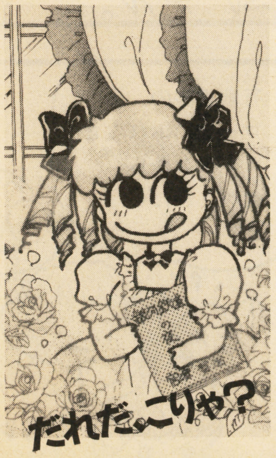
静岡県 いそじまん

A:いそじまんクンがどのコーナーに投稿してくれたのかが分からないので、はっきりとしたコトは言えないのですが…。うーん、そーですね、カラーの場合はワリとハッキリした色合いのものや、あまり細かい字が書かれていないものが選ばれる率が高いようです。白黒の場合は、エンピツ書きはバツ。あまり細いペンも……。参考になったかな?

男子禁制

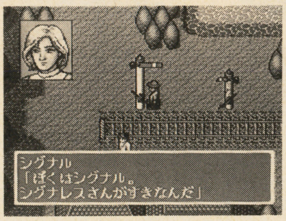
夢のソロリティ

童話世界へのいざない 『イーハトーヴォ物語』

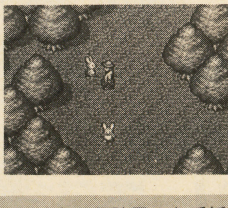


こほん…本日の「夢のソロリティ」では、日本の児童文学の祖ともいえる宮沢賢治の世界をゲームにした『イーハトーヴォ物語』をご紹介いたしますわ。このゲーム、RPGでありながら戦闘というものがありません。主人公は宮沢賢治が残したという7冊の手帳を探して「銀河鉄道の夜」や「セロ弾きのゴーシュ」などの賢治の童話世界を旅するのです。あぁ、なんてロマンチックな内容なんでしょう。特に私のお気に入りは電柱のシグナル…ポッ♡ でもシグナレスっていう恋人がいるのよね、キイ、悔しい!(ハッ!? わ、私としたことがっ)……そんなワケでこのゲーム、まだプレイされてない淑女の方はぜひお試しあれ。ホホホ……。

⬅タイトル文字の後ろに見えるのはカイラス山? 幻想的なオープニング画面。



⬆シグナル様〜♡ ……きゃあ、私ったらはしたない……ポッ。



⬅うさぎさん、こんにちは。ごきげんいかが?

おハガキ募集

夢のソロリティでは女の子諸君のお手紙・ハガキを募集します。好きなゲームや、ゲームキャラのことを教えてね。

『イーハトーヴォ物語』ヘクト ¥9,700 発売中 ©HECT 1993

高樹はいど編
ワダとはいどのメモリーネ足劇場
はいどサンなんか新ゲームのいい企画ないスかねー!?
ハッハハ まかせなさい
全日本プロレスと提携したメサイヤに対抗してわがハイディソフトは…
大仁田厚のFMWと提携しました!!
お――……
名づけて…
FMW 電流爆破 メモリー不足 超プロレス!!
でもなーそのへんのアーケードゲームの2番せんじって感じですね――…
ま とにかくやってみてくださいよ…
お
ロープにふられた
有刺鉄線のロープにふれるとAボタンから針がとびだします…
わちゃっ!!

別名スーパーワンダブラザーズ! 超強力タッグが贈る「メモリー不足劇場」をよろしく!

ワンダバダ長沢編

ハイディソフトとワンダーソフト、ふたつのソフト会社の対決！勝敗やいかに!?

テーマは愛と夢♡「ワンダとはいどのメモリー不足劇場」感想お待ちしていま〜す!

※1…これはホントです

つづく

第1回 バーコードボーイ公認全国大会

さて今回からドドーンと始まった『バーコードボーイ公認全国大会』。今号から8号までの各号それぞれ上位3位までを決定し、さらにその中から真のチャンピオンを決定するというワケだ。全国の強者バトラーがひしめく中、栄光のバトラーチャンプに輝くのはいったい、誰のバーコード戦士なのか？

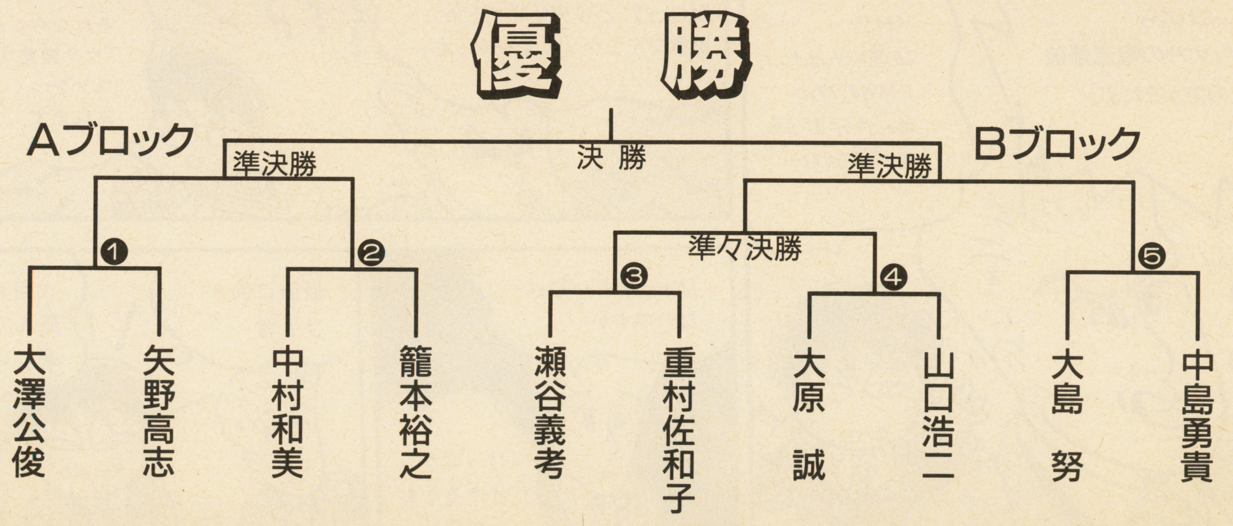
今回10名の中に残った戦士たち

いやぁ～、この10名に絞り込むまでの戦いが長かったこと！　とにかく片っぱしから総当たり戦、㊙が丸2日がかりですべての応募バーコードをチェック。最終的に残ったこの10名の戦士は強豪ぞろいだ！

3号分それぞれ1～3位までの戦士には、3000MAC、2000MAC、1000MACが贈られる。また、全国覇者には5000MACと好きなSFCソフトが、そして一番かっこいいイラストを送ってくれた人には2000MAC+㊙オリジナルテレカをプレゼントするぞ。

大澤公俊	重村佐和子
矢野高志	大原　誠
中村和美	山口浩二
籠本裕之	大島　努
瀬谷義考	中島勇貴

対決は、このシードに決定!!



意外にラッキーだった第1回大会!!

突然3号から募集した、このBボーイ全国大会。1回めのメ切り期間が募集してから大変短かったため、今回のエントリーはなんと75名! んーキミたちはなんてラッキーな人々なんだろう。しかしナマぬるい戦いかと思ったら、チッチッ大違いだぜ。第1回戦から壮絶な戦いが展開されたのだ。おまけに2回以降の応募人数はかなりの数になっている模様。それではいってみよーファイヤー!

回戦	選手		選手	解説
1回戦	大澤公俊(マスターシーフ)	VS	矢野高志(トロール)	HPに限って見ればトロールの圧倒的有利。しかし、素早いシーフにトロールの攻撃はスカるばかり。結局、会心の一撃を3発当てたシーフの圧勝に終わった。
2回戦	中村和美(リュウキシ)	VS	籠本裕之(レッサーベア)	データではリュウキシがすべて上回っている。レッサーベアが攻撃をスカるとそこへリュウキシのホーリーフォース炸裂! レッサーベアは息絶えた……。
3回戦	瀬谷義考(グリズリー)	VS	重村佐和子(ソーサラー)	比較的互格の勝負。かと思われたが、DPの弱いソーサラーにいきなりグリズリーの会心のいち撃が入った。なすすべもないソーサラーの1発KO。
4回戦	大原　誠(スライム)	VS	山口浩二(マドウオウ)	高レベルなマドウオウと低レベル(失礼)なスライム。予想通りマドウオウの1発めの攻撃でスライムは敗れ、格の違いを見せつけた。
5回戦	大島　努(バンディット)	VS	中島勇貴(メタルアーマー)	実力が均衡している両者の戦い。肉弾戦の長期戦となったが、バンディットがやや有利。そのまま試合は進み最後はバンディットの一発でアーマーは敗れた。
準々決勝	瀬谷義考(グリズリー)	VS	山口浩二(マドウオウ)	いきなりグリズリーのおハコ「めったうち」が出るが、これをマドウオウがかわしメテオ3連発。瀕死のグリズリーにとどめは必殺トルネードで勝負あり。
準決勝	大澤公俊(マスターシーフ)	VS	中村和美(リュウキシ)	善人(?)同士の対決。いきなりシーフの会心の一撃が出るがリュウキシはビクともせず、聖なる呪文ホーリーフォース3連発でシーフをなんなく倒した。
準決勝	大島　努(ウォリアー)	VS	山口浩二(マドウオウ)	マドウオウ圧勝かと思われたがウォリアーは高いAPでマドウオウは大苦戦。しかしマドウオウは必殺トルネードでねばるウォリアーを倒した。
3位決定戦	大澤公俊(マスターシーフ)	VS	大島　努(ウォリアー)	シーフが会心の一撃で先制。しかしマドウオウをも苦しめたウォリアーはシーフのHPを一気に削る。回復し立て直したシーフが辛くもウォリアーを下した。

決勝戦

中村和美(リュウキシ) VS 山口浩二(マドウオウ)

決勝はかなりの長期戦となった。リュウキシが呪文ホーリーフォースを放てばマドウオウがメテオをふらす。最後はリュウキシ決死の「突撃」が決まった。

その後の編集部対決は……

さて、前々号から続く編集部内のバーコードバトルは、なんと! アシスタントの⑭が優勝をさらってしまった。どうも自宅で、かなりの時間をかけて、強いバーコードを見つけ出したらしい。そのため、⑭はこのページの担当となり、苦しくも毎日毎日読者様のバーコードハガキと格闘することになってしまったのだ。オメデト!!

ベスト3発表

優勝　中村和美

2位　山口浩二　　3位　大澤 公俊

すったもんだの内に終わった第1回大会。優勝は某カップラーメンの中村の手に渡ったが、比較的ラーメン関係は強いような気がするので、みんなもオバQの小池さんのようにラーメンを食べまくって調べてみるのもいいかもしれない。ただ今回の募集の中で読み取れないで負けというのが若干あったのは残念だった。上からセロテープで貼ってあるとなかなか読み取らないということも判明した。次号では、かなり熱い戦いが期待されるので楽しみに待っててね。

※以上敬称略

勝スーパーファミコン 次号予告

まあとにかくもう、この春も元気なニューソフトがいっぱい出そうで編集部も忙しい、忙しい。毎日みんなで合宿してるよ～な状態で、近所になじみのお風呂屋さんができてしまったほど。でもソフトが元気、ってことはうれしいぞ。

とくに注目株！ といえばやはり７号の**巻頭特集でガガ、ガーンとぶちかます『ブレスオブ ファイア』**ではないかと。カプコンさん初のロールプレイングゲーム、ということでやってくれました、気合い入ってますぜ、ダンナ。同じく特集する予定の**『ファイナルファイト2』**これまたカプコンさん。こっちはお家芸とでもいうべき格闘アクション。ま、安心して蹴る、打つ、投げる、とストレス発散できそうですな。格闘アクションには目のないキミ、ゼ・ッ・タ・イ(と力が入ります)お見逃しなく。

とにかく編集部一同、おもしろそうなゲームのロムが手に入ると思わず目がマジ、仕事を忘れて遊んじゃう、締切り遅れる、編集長に怒られる、印刷所担当者に泣きつかれる、進行デスクにヌンチャク（別名進行棒）で殴られるという四面楚歌。まったくあんた、たまったもんじゃありません。ああなんて因果な商売。

とくにほら、３Ｄシューティングゲーム**『スターフォックス』**なんてポリゴンびしばしのソフトが出たでしょ。はまるんだな、担当者が次々に。７号でももちろん攻略をやるけれど、キツネ目をしたヤツがいればそれがそのページの担当者、といわれるぐらいで。恐るべきことに、キツネつき状態になっちゃうんだな、これが。

そうそう、ところでアレはどうなってるんでしょうね。アレですよ、アレ！ みんな待ってる**SFC版『ドラクエⅠ・Ⅱ』**ですよ。もちろんマルカツも必死になって情報収集に走ってます。まだⅠ・Ⅱをやってない、って人も、SFCのもやってみたいじゃん、って人も、入った情報はすぐに載せるからお楽しみに。

３号から始まった誌上ロールプレング、**『ヒーローズ・ウォー』**。５号は休ませてもらったけど、７号で再開。人気あるんだ、これが。特別返信が送られることもあるし、ばんばんハガキを送ってオクレ。みんなのハガキが心の支え、ハガキの隅にちょっと書いた一言が編集者を救うこともある！

32ページ**特別付録は完全保存版『スーパーファミスタ２データブック』**。SFCのおそばに、座右の書に、話のタネに、とっても役立つことうけあいだ。

で、いよいよ84ページ特大付録だぁ！ **『スーパーボンバーマン秘伝書』**。いや、このおおげさなタイトルと中身はあまり関係がないんだけど。でもそこはほら、ボンバーマン。FC時代よりぐぐんとおもしろくなって、付録の作りがいもあろうというもの。なんといってもこのスーパーボンバーマン、４人対戦ができちゃう。ということは、マルチタップを買わなきゃいけない。ああ、でもそれがあるだけで、どれだけこのゲームがスリリングになったことか！ はっきりいって、超おもしろい。だから付録では攻略を徹底的にやっちゃう。おまけにボンバーマンのコミックまで載せるぞう。

コミックといえば、７号から特別連載で**『アルバート・オデッセイ外伝（仮）』**をお届けしましょう。叙情世界を背景に繰り広げられる一大ファンタジーだ。な～んてことをいくらいっても始まらない。とにかく読んでくれ！ そして感じてくれ！ おおっ、なんだかこう書いてるほうが盛り上がってきたぜっ。

コミックは他にも２本、**『幼稚園戦記MADARA』と『ワンダとはいどのメモリー不足劇場』**。この殺伐とした世の中に間抜けた笑いをお届けする自信作だ。子供が生まれたばかりの巨匠ワンダバダ長沢に励ましのおハガキを！ だけどここだけの話、編集部はたまったもんじゃないぜ。なにしろ「子供が生まれるんで仕事はしません」と留守電に入れたっきり巨匠ときたらゆくえ知れず。おいおい、子供のためにも働けよっ。

とゆーかんじで懲りずに元気、なマルカツ。７号もよろしくっ。

７号は３月26日発売!! 定価(税込) 490yen

郵便往復はがき

1 6 2

41円切手をはってね★

往信

今回のしめきりは
'93年 3月26日
消印有効

東京都新宿区新小川町1−14
NAOビル
角川書店
マル勝スーパーファミコン編集部
「ダブルムーン伝説第13回」係行

住所 〒		
☎ ( )	性別	男・女
	年齢・学年	歳 年
フリガナ 氏名	職業・学校	

メッセージ

この線を外側にして折って下さい

あなたのキャラクターは

▶登録ナンバー

▶レベル

▶キャラクターの得た情報（㊙スーパーファミコン8号を見てね）

A B C D E

A B C D E

▶あなたが新たに獲得したID

▶特殊メッセージ

差し出し人
〒162
東京都新宿区新小川町1−14
NAOビル 角川書店
㊙スーパーファミコン編集部

ハガキのこの面には何も記入しないで下さい

（キ リ ト リ 線）

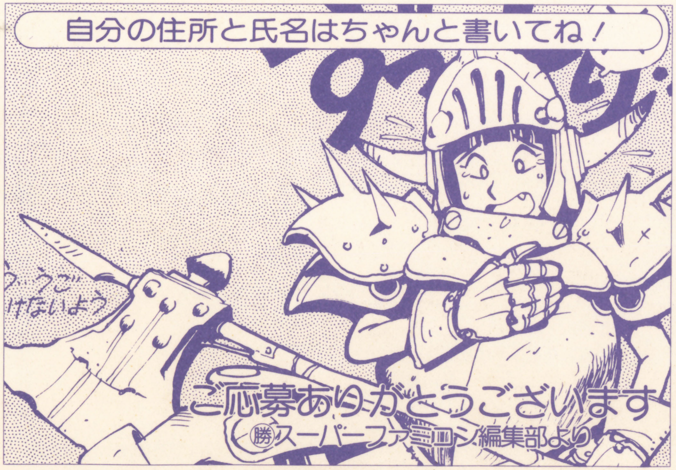
郵便往復はがき

41円切手をはってね★

返信

ダブルムーン伝説
第13回返信

様



この線を内側にして折って下さい

あなたのキャラクターは

▶登録ナンバー

▶名前

▶種族　▶年齢

▶職業　(　)(　)

キャラクターのイラスト/マーク

▶性別　▶レベル　▶ID

▶能力値

筋力	知力	知覚力	器用さ	素早さ	魔力

▶アイテム

▶今回の行動

A　B　C　NPC　地図

D　E　F

自分のキャラクターのひかえをとっておいてね！

Legend of Double Moon Episode Ⅲ

ダブルムーン伝説

企画・制作／ORG
原案／大貫昌幸
執筆／大貫尋美
イラスト／草彅琢仁(ストーリー)
かんなたかし(アイテム)
宮須弥(マップ)

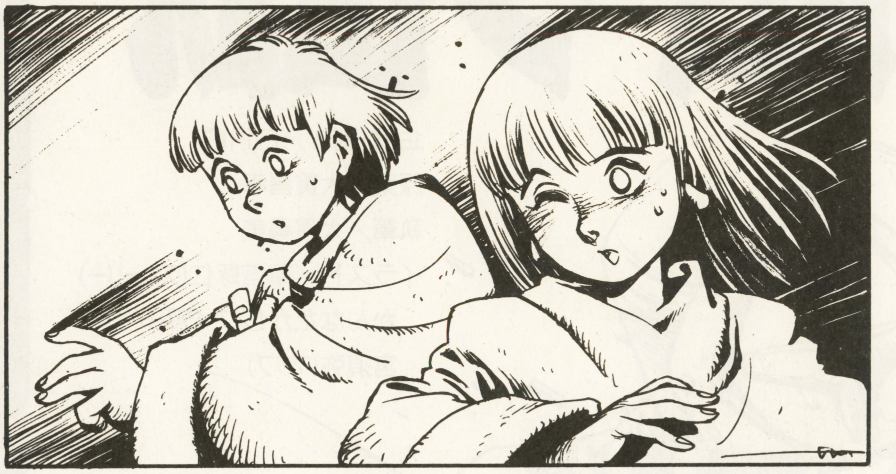
第13回 最終決戦

Double Moon Times

ダブルムーンタイムス

発行所
アトランティス魔法商会
アレア第13区 W-1289
AD4529年吉日発行
第今回も拡張版だぞ15号

光・闇・均衡のテクタス続々とリンドスに集結。ついに最終対決か？
五凶星、連合王国、ソレイユ3国同盟などにも活発な動き



コーネリアの秘法ついに発動 第8のルーン・テクター誕生

先月、カナーンのテクター会議の解散直後に、サモイレンコと五凶星の一味が会議場を襲撃するという事件が起きた。

その際、錬金術師コーネリアの遺児、メリィさんとアイル君の瞳に封印されていた秘法が発動。アルティウス氏の所持していたルーンアーマーが発光・変形し、ルーンテクターとなった。

これを強奪せんとした五凶星は、突如発せられた謎の光によって撃退され、アルティウス氏および姉弟は難を逃れた。

「サモイレンコの闇のテクターが、秘法発動の引き金となりました。オリジナルのリビングメタルが、ルーンメタル復活、すなわちルーンアーマーの〝テクター化〟に必要だったのです」（賢者ダキウス談）

今まで謎だった秘法の発動条件が解明され、また新たなテクターが誕生したことにより、以後のテクター研究や、テクター同士の神鎧戦争にどう影響するのかが注目される。

テクター戦争の最終兵器？ 銀色の小箱に隠された秘密

先月、ランカスター王国はルーンテクターを暴走させる古代呪文の入手に成功したことを正式に発表した。

これはシルヴィア王女の命によって派遣された探査団が、東方辺境地域の太古の遺跡で発見したもの。しかし、その帰路、探査団の船デオス号が沈没。銀色の小箱に入った、呪文の石板はその後、行方不明となっていた。

ランカスター王国政府の必死の捜索の結果、小箱（複数が存在していた模様）は一部の冒険者が、沈没したデオス号から持ち去ったことが判明。現在ではランカスターの王室調査員ノース卿の活躍により、そのほとんどが回収されたとのこと。

パミーラ島の大渦の原因となった、水のルーンテクターの暴走は、この呪文によるものとの説もある。専門家の間では、呪文の安全性などが疑問視されているが、リンドスでの最終決戦の切り札の一つとなるのは間違いないと思われる。

均衡のテクタスと監視者たち エリガス湿原の遺跡に集結？

ファティマ（均衡の神）のテクターの所持者および監視者数名が、エリガス湿原の幻の都市に集結した模様。行方不明の風のテクタスのセフィス女史の名代として仲間のミュラー氏も参加したようだ。また、五凶星13人衆に名を連ねているフィーニア女史が参加していたとのウワサもある。会合の目的、議題などは不明だが、テクターの合体に関する会合が持たれたのではないかと推測される。

光のルーンテクター売ります？ 二代目光のテクタス決まる

先々月の12日、今をときめく光のテクターが、突如レムル魔法商会から売りに出されるという珍事が生じた。直後から、商会には光のテクターを入手せんとする冒険者が殺到、アレアは一時大混乱におちいった。テクターを守らんとする冒険者も現われ、テクターをめぐる壮絶な攻防戦が繰り広げられたそうだが、最終的にはテクター防衛団の中からリグ・ワード氏が「テクターに選ばれ」（目撃者談）、新たなるテクタスとなり、騒ぎは一段落した模様である。

光の娘、リンドスの地下迷宮へ 謎に包まれた行動の真意は？

五凶星13人衆アカマトゥレスの襲撃事件後、連合王国より姿を消していた光の娘が、リンドスにいることが確認された。彼女は〝光の鍵〟と呼ばれるものを探して、数人の冒険者とともに行動していた模様。光の娘については、善神リヴァイアサンの娘であること以外は、正体、行動目的ともに、いまだ謎に包まれている。

このハミダシには、各々の職業の魔法の解説と、タイムズで紹介しきれなかった事件を紹介する、はみだしタイムズを掲載してあります。

五凶星戦力をさらに強化 決戦に向けての準備も万端？

五凶星（教祖：サモイレンコ氏。邪神ダモンを信仰する秘密結社）が開発した新型ルーンアーマー、ブラックネメシスが、13人衆、暗黒騎士団をはじめとする五凶星幹部に配備されたとのこと。強度、パワー安定度など、従来のルーンアーマーの問題点がすべてクリアされたこの鎧により、闇の軍勢の力はさらに強化された模様。このブラックネメシスは10体前後開発されたそうだが、その一部が行方不明になっているという情報もある。

また五凶星は最終決戦に備え、教祖であるサモイレンコ氏の指揮の下、リンドス内部に氷の迷宮をつくり上げたとも伝えられる。

地下迷宮に伏兵現われる!? 恐怖の吸血鬼軍団誕生か

先々月、リンドスの迷宮に突如出現したバンパイアは、勇敢な冒険者の一団によって無事に成敗された模様。しかし、戦いの際に返り討ちにあったり、あるいは自ら志願して血を吸われた者などが吸血鬼化し、「リンドス吸血同盟」を結成。新たなる犠牲者をてぐすねを引いて待ち受けているようである。最終決戦を目前に、リンドス入りする冒険者が増えつつある現在、被害がさらに拡がるのではと懸念されている。

ロド火山に亡霊？ 連合王国首脳はこれを否定

いまだ混乱した状況にあるロド火山で、現在行方不明のセフィス女史やシルヴィア王女、五凶星13人衆のデニスらしき人影を目撃したという情報があいついで寄せられている。

またセフィス女史以外でも、連合王国によって下方世界送りにされた騎士団や冒険者たちの安否が気遣われており、続報が待たれるところである。

ソレイユ同盟VS連合王国 各地でついに戦闘開始？

先月26日、かねてから緊張関係にあったソレイユ同盟（ランカスター、ロアール、スチュアートの三国で結成された軍事同盟）と連合王国だが、ついに南大陸各地で交戦状態に突入した模様。

また、これに先立ちカギール、レルダンと破竹の勢いで自由都市連合へ侵攻していた連合王国軍だが、アレス近郊にて謎の魔獣に攻撃され敗退。レルダンへの戦略的撤退を余儀なくされたとも伝えられる。ガルダンダ市は、現在も連合王国軍の占領下におかれている模様。

ソレイユ同盟軍は、パミーラ島沖に集結した後一気に南下、連合王国軍に対する全面攻撃を開始したらしい。

連合王国軍側は、光と闇との最終決戦に備え、リンドスの迷宮周辺に展開し、臨戦体制に入ったとも伝えられる。迷宮入口は既に封鎖されたとの情報もある。

同盟軍は冒険者有志を含めた特殊突撃隊を編成し、これに対抗する構えである。

ダークフェイスの恐怖再び？ 見えない疫病の正体ついに判明

ここ数カ月、噂となっていた霧の森の疫病が、冒険者による調査の結果、疫病神アシャクの信徒ダークフェイス（DF）によるもので、二種類のタイプがあるらしいということが判明した。

霧の森の疫病は、魔力を有する者にのみ感染し、その病状が進むにつれて魔力が減退、衰弱死してしまうというもの。森に隠れ住んでいた獣魔族が感染源で、彼らの住む村の門（一種の結界）が、一部の冒険者によって開けられたため、霧の森全域に伝染したらしい。

もう一種類の疫病は症状を表わさずに、ある特定の人物に感染するというもの。一種の呪術のようなもので、ターゲットとなった人物は数カ月後に発病、急死する。先月、五凶星から派遣されたDF討伐隊の隊長がこの疫病で死亡した模様。

それぞれの疫病への対抗手段については、手がかりさえない。疫病対策委員会が再結成されるらしいという情報もある。

いわゆる魔術師系魔法です。古代の魔法文字"ルーン"に封じられている魔力を利用する魔法で、攻撃魔法が多いのが特徴です。

第11回 ランキング発表

拡張版タイムズの次はランキング発表です。まずはだいぶ昔の種明かし。ギャブレットの『プレゼント』の秘石は「17歳前後で、その月産まれの人間の女の子」にのみ、特殊なものが渡されたとのこと。今頃はもう、その中からさらにターゲットが絞り込まれて…？　この件については、ギャブレットもだまされていた模様。

で、11回の傾向と対策ですが、アイテムではもちろん光のテクターが大人気。あとレムルのキスも…(笑)。ちなみにレムルが言ってた幸運のお守り102番は、本当は106番の誤植なのでした(涙)。

また、スナリス解放同盟などによる抵抗がありましたが、いつぞやの飛行倶楽部のチケットでのような撃墜騒ぎはありませんでした。その他では、釣針で釣りを楽しむ人も結構多かったです。変わり種では下方世界で釣りをする人、飛恐竜で空中から優雅に釣りを楽しむ人などが。他のプレイヤーの人魚キャラを釣り上げた人もいるとかいないとか……(笑)。

NPCのほうでは、呪術師グダロスが言っていたのは太古の神殿のこと（黒雲は五凶星のワナの暗示)。なんでも商人のヴィリウスには、生き返りチケット（リオナ王女用）を頼む人が！

光のテクター所持者は、D～Fの選択肢で光のテクタスに相応しい行動を取っている人が選出され(19名でした)、その中からメッセージ欄で「テクターをなぜ欲しい(守りたいのか)」のチェックをして、リグさんが選ばれました。

1位～20位

キャラクター名	種族と合計レベル	職業	プレイヤー	行った行動
リグ・ワード	人5♂	聖戦士	P.N.本頼土　東京都	欲に囚われずに正義の心で光のテクターを守り、見事新テクタスになりました！
クリスト・アズバーン	人4♂	聖戦士	吉田好範　東京都	メリィとアイルを命懸けで守る勇者。フローレのご加護もあって、見事行動成功です。
ヴァレリア・ルーン	半6♀	魔法戦士	横浜直美　青森県	最終決戦に向けて、自分の剣に○○○○の魂を移しました。世界の命運を握るか?!
ミルジャージー・ロズ	人4♂	盗賊	山下拓朗　北海道	太古の神殿を調査して、テクター暴走の秘密を入手？　32歳。恋人(愛人？)募集中。
ライム・フレイザー	人4♂	聖戦士	P.N.スノードラゴン　新潟県	防御と回避に全力を傾ける作戦で闘技大会優勝！優勝は無理…と本人は弱気でしたが。
ティサ・バ・オルナ	半3♀	狩人	平賀健　岡山県	連合王国アレス制圧作戦に協力。リヴァイアサン万歳！と叫びつつレベル・アップだ！
ゴリョウカグヤ	人3♀	戦士	P.N.催馬楽和貴　神奈川県	巨人とコンタクトを取って均衡神ファティマ系の情報を入手。気分はもうナウシカ？
レイ・リスフィル	人3♀	聖戦士	P.N.風の翔星　山口県	光のテクター防衛隊の一員。31回ローンで売ってもらおうとする作戦は失敗でした！
ジュ・トュ・ヴ	半3♂	吟遊詩人	渡辺時生　新潟県	恩人ギャブレットを処刑場より救出。ただギャブレットの入ったツボは消息不明に(笑)。
バルバ・ロッサ	人3♂	聖戦士	鎌田篤慎　神奈川県	聖符を体中に張りつけてヴァンパイアを退治。みっともない姿でもレベルアッ～プ！
ピサロ	人3♂	魔法戦士	P.N.カールくん　千葉県	だが↑ロッサの行動も時遅く、既に第二第三の…。吸血鬼退治が返り討ちにあい…(笑)。
アレス・ジャスティス	人3♂	魔法戦士	P.N.木連　島根県	太古の神殿の罠(変色スライム)を看破、多くの冒険者を救った皆さんの命の恩人。
ポリリン	有5♂	剣士	小林由佳　和歌山県	謎の人物イオの正体、彼も含めて皆まとはずれでしたが、まだましかも。だって…ねぇ。
ディルス	人3♂	盗賊	P.N.タコ男　鹿児島県	謎の男ロイヤルに仕え、スチュアートのスパイに。だが彼が最初にもらった使命とは？
バーバリアン	人3♂	魔法戦士	西田純也　大阪府	代金不足分は「若い肉体」で支払って、例の炎の槍を売ってもらったそうです(笑)。
エイジ・マーキュリー	人5♂	戦士	柳田忍　東京都	DF退治に命をかける冒険者。アシャク神殿でDFの疫病に関する重大な情報を発見。
ココロ・チャン	人4♀	盗賊	光永亮子　熊本県	魔王が倒されて目的を失い、傷心を釣りでいやす女の子。だが、釣れたのは悪魔っ娘!?
カイチョウ=ハセガワ	人3♂	魔法戦士	黒瀬浩江　広島県	前回五凶星の黒い王冠を入手して天国気分。でも今回王冠をかぶって地獄気分(笑)。
レイシー・アーモンド	人3♀	魔法戦士	山口義明　埼玉県	連合王国侵攻からペガサスを守らんと奔走。心が通じてペガサス所有者になりました。
ロッコ・ウンプリエル	人5♀	魔術師	P.N.6個　岩手県	アメフラシの杖の根性を鍛え直して、調教(？)に成功したアメフラシマスター(笑)！

第12回の情報

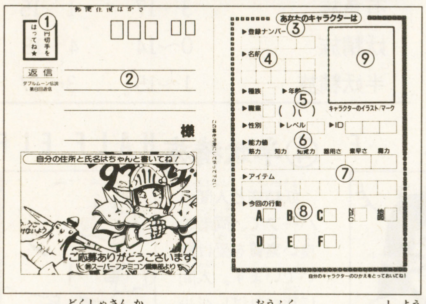
前回の情報です。返信ハガキの情報欄の数字を下表に当てはめ文章にしてください。情報は横一列で一文です。A欄がXなら「光の」という言葉を表わすわけです。W、X、Y、Z以外のアルファベットは76ページの地図に対応します。ただしA欄が3の場合、B欄の記号は76ページのお助けキャラずを指します。**注：今回のみ、A～Eのどの欄にあっても、¥はサモイレンコ、&は光の娘、Sはテクター暴走呪文という言葉を表わします。**

A	B	C	D	E
1．キミのキャラクター	1．レベル上昇	1．行動／攻撃	1．倒す	1．成功／～した／～させた
2．(他の)冒険者	2．デニス	2．ラバルト	2．捕らえる／入手	2．失敗／～しなかった
3．お助けキャラずの	3．セフィス	3．ジーナス	3．一緒に／一つに／合体	3．行方不明／消滅
4．ミュラー	4．ダークフェイス	4．娘	4．裏切る	4．返り討ちにあった
5．ロウィーナ	5．シルヴィア王女	5．疫病	5．使用(利用)して	5．いる／存在する／行動中
6．風の監視者フィーニア	6．ミン王女	6．門	6．身代わりになる	6．～されている
7．賢者クレメイア	7．連合王国のロミナ王女	7．封印	7．帰還	7．向かっている
8．すちゃらか娘のレムル	8．リッチ	8．究極の呪文	8．対抗手段	8．死亡
9．邪神ダモン	9．竜	9．地上に／地上世界に	9．突撃隊	9．不可能
10．人魚	10．巨大ガニ	10．道連れにする	10．泉	10．つもり(覚悟)だ
W．連合王国	W．以下(から)は	W．愛を告白する	W．罠	W．知っている
X．光の	X．プレゼント	X．ソレイユ同盟軍	X．ロド火山	X．所属(エージェント)
Y．均衡の	Y．すべてのテクター	Y．自分に	Y．バミーラ島(の艦隊)	Y．復活(させる・させた)
Z．転職	Z．テクタス	Z．ろくでもない	Z．リンドスの地下迷宮	Z．……？

司祭、聖戦士が信仰する神から与えられる神秘的な力です。治癒やアンデッド・モンスターの退散、防御などの支援魔法が主です。

Aルールとハガキの記入方法

SIDE A



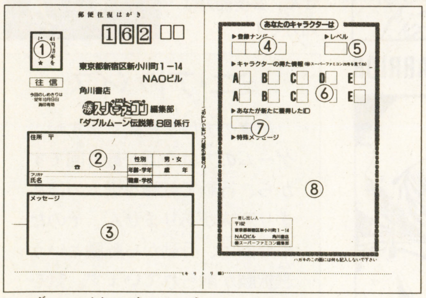
この読者参加RPGでは往復ハガキを使用します。説明をしっかり読んで、間違わないように応募してください。説明文中の番号は、ハガキの図の番号に対応しています。

さて、まずはA面の記入からです。

①切手

ここに41円切手を貼ってください。切手が貼ってないと、返事が届きませんよ。

SIDE B



次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手を貼ってください。

②あなたの住所と氏名

氏名の欄には、ペンネームだけではなく、本名も必ず記入してください。

③メッセージ欄

キャラクターに選択肢にない行動を取らせたいときには、ここに自由に記入してください。マスターがアドリブで処理しますからね。単にスタッフへの希望でもOK。

②あなたの住所氏名

ここには、あなたの住所氏名を記入してください。ペンネームを書いちゃダメだよ！

③キャラクターの登録ナンバー

第三部で今までに運よくレベルアップした人のみ、返信ハガキに書いてあった登録ナンバーを、ここに記入してください。

④キャラクターの名前

カタカナで10文字以内の名前をつけてください。「・」は1字に数えます。

⑤キャラクターの職業その他

72ページの種族・職業から、キミのキャラクターの種族と職業を選び、各々のマス目の中に数字で記入します。職業のマス目の後ろのカッコの中には、転職に成功した人のみ、転職前の職業の番号を記入してください。

年齢、性別は自由に決めてください。性別は男なら1、女なら2と記入します。レベル欄には0と記入します。ただし、今までにレベルアップした人は、新しいレベルを記入してください。また、いままでの返信ハガキのＩＤ欄にアルファベットなどが書いてあった人は、ＩＤ記入欄にそれを記入してください。

⑥キャラクターの能力値

ここに6つの能力値を記入します。能力値には筋力、器用さ、素早さ、知力、知覚力、魔力の6種類があります。

各能力の役割は以下の通りです。

筋　力：接近戦での攻撃力に関係します。
器用さ：射撃戦での攻撃力に関係します。
素早さ：攻撃からの回避率などに関係します。
知　力：魔術師系魔法の成功率に関係します。
知覚力：司祭系魔法の成功率に関係します。
魔　力：魔法の威力や効果などに関係します。

すべてのキャラクターは、最初に50ポイントを持っています。このポイントを6種類の能力に好きなように割り振ってください。ただし、各能力値は最低でも2、最高は16とします。その後、キャラクターの種族による修正を加えます。修正した能力値は、0や18になることもあります。

⑦アイテム

74ページのルールを参照し、欲しいアイテムを選び、その番号を記入します。

⑧今回の行動

75ページを参照し、行動を選び、その番号を、A～Fのマス目に記入します。また、76ページを参照し、お助けキャラず１人を選び、そのアルファベットを、「NPC」欄に記入します。同様に、76ページの地図から、行動の中心としたい場所を決め、地図中のアルファベットを「地図」欄に記入します。

⑨キャラクターのイラスト

キャラの似顔絵やマークを描いてください。

キャラクターに特殊な行動を取らせる場合、該当する選択肢がない記入欄には、何も記入しないでください。第2部で登録ナンバーを持っていた人は、ここにその時のレベルと登録ナンバーを書いておいてね。

◆注意！　ここから下の欄（返信部）には何も記入しないでください。

④登録ナンバー

今回の冒険で運よくレベルを上げるのに成功したキャラクターには、3～4ケタの数字からなる登録ナンバーが与えられます。

⑤キャラクターのレベル

レベルが上がったキャラクターは、ここに新しいレベルが記されます。一挙に2レベル以上、レベルが上がることもあります。

⑥キャラクターの行動結果

あなたのキャラクターがどういう運命をたどったか、あるいはあなたのキャラが得た情報が、数字とアルファベットで記されます。数字の意味するものについては、次回のダブルムーンに載ります。

⑦ＩＤ欄

ＩＤというのはアルファベット二文字からなる称号のようなものです。主にスタッフが処理する時に参考にします。IDを得た人は、次回以降の参加時に毎回、その文字（ID）をA面のＩＤ記入欄に記入してください。

⑧特殊メッセージ

運がよければ、ここにスタッフからのメッセージが書かれていたりすることもあるかも？

参加のオキテ！

最後のチェックをしてね

1．一般の往復ハガキや、他の回用のハガキでの参加は、ダメ！
2．自分の住所氏名と郵便番号を返信用ハガキに書くのを忘れないように！
3．自分のキャラクターのデータは、控えを取っておいてね。
4．ハガキの表にも裏にも、ちゃんと１枚ずつ切手を貼ったかな？
5．ハガキは往信面が表になるように折って出してね。また、応募の締切りは守ってね！

B キャラクターの種族と職業

このページでは、種族と職業について解説しています。ルールをよく読んで、自分のキャラクターの種族と職業を選んでください。選べる種族は4種類、職業は8種類です。職業については、前回同様、「いつもの職業」5つと「今回のゲストの職業」の3つに分けてはありますが、ゲームの方は今回がラストなので、そのことにあまり意味はありません。気にせず、好きな職業を選んでください。

選んだ種族や職業の記入方法については77ページを参照してください。

キャラクターの種族

選べる種族は、以下の4種類です。人間以外の種族を選択した場合、筋力と魔力に修正が加わります。当然、修正後の筋力と魔力の値の範囲（最低値〜最高値）は、通常の2〜16ではなく、右の図の通りになります。

	筋力	魔力
有角族	3〜17	1〜15
妖精族	0〜14	4〜18
半妖精族	1〜15	3〜17

①人間 HUMAN

ダブルムーンで、一番人口の多い種族です。レベルの成長速度が早いのと、特殊な職業を選択できるのが強みです。四種族中もっとも基本となる種族です。

能力値の修正
基本種族なので、ありません。

②有角族 HORNMAN

肉体的に優れた種族で、並み外れた回復力を有しています。頭に1〜3本の角を有しています。魔法関係のことは不得手で、レベルの成長速度も多少遅めです。

能力値の修正
筋力＋1
魔力－1

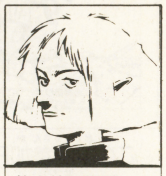
③妖精族 ELF

森で生活している、人間より若干小柄な種族です。人間の10倍程度の寿命を有します。魔術師系の職業に向いていて、戦士系の職業には不向きです。

能力値の修正
筋力－2
魔力＋2

④半妖精族 HALF ELF

妖精族と人間のハーフで、両者の良い素質を受け継いでいます。人間に比べればレベルの成長速度は多少遅めです。妖精同様、魔術師系の職業に向いています。



能力値の修正
筋力－1
魔力＋1

いつもの職業

いつでも選べる職業は右の5つです。他にゲスト・クラスというのもあります（下記参照）。

能力値の割り振りのときには、各職業に記されている必要能力値には、最低でも11ポイント以上を割り振ったほうが有利です。能力を一点突出型にするか、バランス型にするかはよく考えてくださいね。ちなみにダブルムーンには、今回の8職業の他に、賢者、盗賊、治癒術師、狩人（レンジャー）、神霊術師、剣士の6つの職業が存在します。

①戦士 FIGHTER

戦いのエキスパートで、総ての武器を使用できます。

ファイター・マジック（必殺技）を使用可能ですが、特殊能力は劣っています。必要能力は筋力。

②司祭 PRIEST

正義の秩序の神かローランドか愛の神フローレのどちらかに仕え、防御系や対アンデッド用の魔法（ホワイト・マジック）を扱います。必要能力は知覚力です。

③魔術師 MAGE

攻撃魔法（（ルーン・マジック）の専門家です。しかし、防具は一切使用できませんし、剣などの武器もほとんど使用できません。必要能力は知力です。

④聖戦士 PALADIN

正義と秩序の神ローランドに仕える戦士で、司祭系の魔法も扱えます。人間か半妖精でないと、この職業は選べません。

必要能力は筋力と知覚力です。

⑤魔法戦士 MAGEWARRIOR

魔術師系の攻撃魔法を扱うことのできる戦士です。人気職業です。弓などの射撃武器の攻撃力が劣るのが唯一の弱点です。

必要能力は筋力と知力です。

ミニ・アドバイス

記事の方はまだ続きますが、ゲームの方は今回が最終回ですから、行動で転職を選ぶのはあまり意味がありません。そのため今回は、行動から転職という選択肢が削られています。気をつけてくださいね。

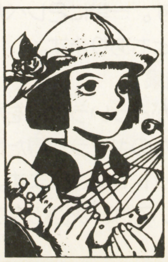
今回のゲストの職業

このゲスト・クラス（職業）というのは、その回だけを選べる特別なクラスのことです。とはいっても今回は、上に書いてあるように、あまり気にせずとも大丈夫ですよ！

⑧吟遊詩人 BARD

ルーンマジックと盗賊の技能を扱えます。また、バード・マジックを使うこともできます。接近戦よりも射撃戦が得意です。

必要能力は器用さと知力です。



⑬武術師 MARTIAL ARTIST

カイザーナックルなど武術師専用の武器を使用し、防具は着用しません。素早い身のこなしや人間同志の戦いが得意。

必要能力は筋力と素早さです。

⑮騎士 KNIGHT

防御力にすぐれた、重装備型の戦士。味方の損害を引き受けることもできる上、馬に乗っての戦闘も得意。礼儀と名誉を重んじます。必要能力は筋力と魔力です。

Cさて今回の冒険は…

ロド火山の中腹。夕方の薄暗がりの中を、冒険者らしき一団が山を下っていた。眼下に広がる平原に、黒い大きなしみのように見える場所がある。彼らの目的地、リンドスの地下迷宮だ。そのしみの中に、時々チカチカとまたたく光が見える。以前に迷宮を直撃した流星が開けた穴から、迷宮内部の光がもれているのだろう。

いずれにせよ、こんな遠くからも見えるのだからただの光ではありえまい。おそらくはテクターや最終魔法のような、巨大な力の発動にともなう光だろう。一行は足を止め、しばしその光景を眺めた。

「もう始まっているんだわ」

「ええ、サモイレンコも光の娘も、既に迷宮入りしたそうですから」

「それに、ミュラーとロウィーナもね」

「………きれい。花火みたい……」

「というより火薬庫だわ」

「おれたちもさっさと行こうぜ。世紀の晴れ舞台に遅刻したんじゃ様にならない」

なぜか、一行の女性の一人が持っている剣から、陽気な男の声が響いた。

「何が晴れ舞台なもんですか」

一人の少女が声を荒げる。

「おぉ、こわ。もう少しおしとやかにならないと、ミン王女みたいに気品のあるレディにはなれないぜ、王女様」

「……バカ！」

＊

そのころ、迷宮ではすでに、ミュラーやファティマに仕える均衡のテクタス、監視者たちが活動を始めていた。

「こっちでいいんだな？」

「ああ」

先導役は、火のテクタスのヴァルデスと、水のテクタスのアルタイスだ。

だがその時、激しい音がして、迷宮全体が激しく振動した。

皆、一様に首をすくめる。

ややあって、風の監視者フィーニアが静かに口を開いた。

「上の階のようね…。またどこかのバカな冒険者が、身の程知らずにも何かしでかしたのでしょうけど」

ミュラーがそれを無視して話し始めた。

「ロウィーナはどうしただろう」

「さっき会った冒険者に聞いた話からすると、もう今頃は第４階層あたりかしら」

邪水のテクタス、ルゥリアが応える。

「アルティウス君がついているから大丈夫だとは思うんだが……」

「待って！」

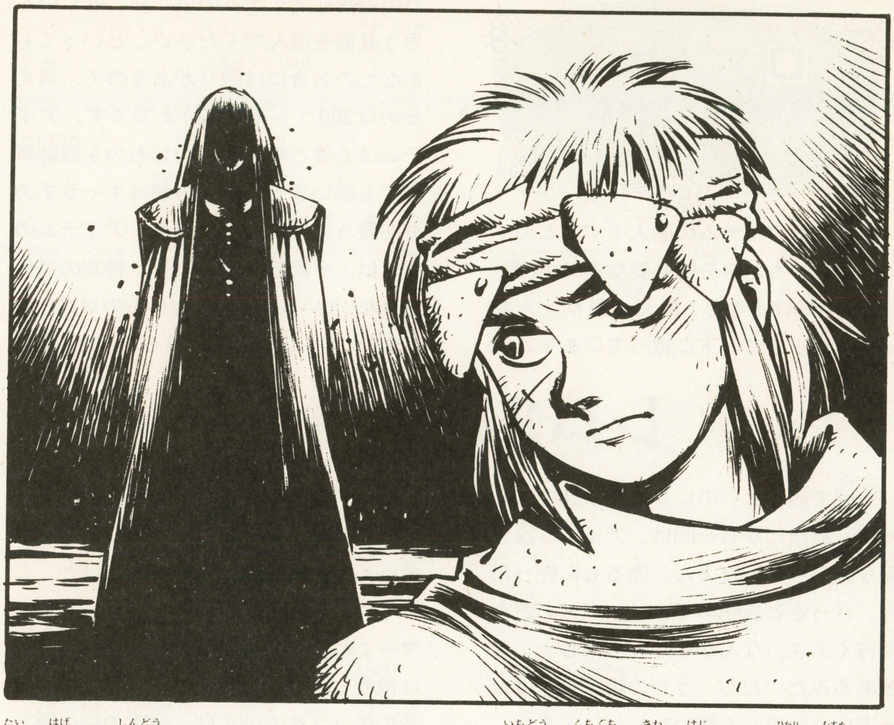
ちょこまかと走りまわっていた、地のテクタスのコソウラ少年が皆を止めた。彼の指差す通路の先には、一人の少女の姿。雰囲気からしてただ者ではない。

「君は？」

「貴方がたが光の娘と呼んでいる者です。この地上での名はメイリィと申します。

ファティマのテクタスの皆さんにお会いできて光栄ですわ」

「なんだって！」



一同は口々に騒ぎ始めた。光の娘といえば、善なる神の実の娘、サモイレンコの対局に位置する半神に他ならない。なぜ一人でこんなところにいるのだろうか。

ついにミュラーが皆を制し、彼女に向き直った。矢継早やに質問をあびせる。

「貴女は連合王国に召喚されたはずなのに、なぜ彼らと行動を別にしているんだ」

「わたくしは父リヴァイアサンによってこの地上につかわされたのです。必ずしも彼らと同じ目的なのではありませんわ」

「それではどうしてここに？」

「もちろん魔人を倒すためです」

「おれの仲間のロウィーナは、まだサモイレンコを改心させるつもりでいるが…」

「さあ？　愛の女神フローレ様のことは、わたくしにはわかりませんわ」

少女は微笑んだ。

だが、その微笑みが、なぜこんなにも寂しそうで、悲しそうなのだろう。

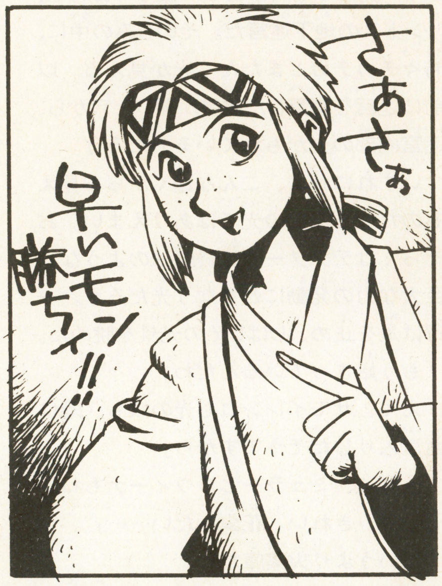
（寂しいのは、おそらく天界を離れ地上に一人ぼっちだからだろう。しかし悲しむのはなぜだ……）

だが、ミュラーが思い悩むその間も、最後の対決の瞬間は刻一刻と迫っていた。

Dさて今回のアイテム選び

さて次はアイテムの購入です。どのキャラクターも、自分に必要な基本装備（武器やヨロイなど）は元々最初から持っていますので、下に載っているそれ以外の特殊なアイテムの中から、欲しいと思う装備を選んでください。といってもあなたのお金には限りがあるので、買えるのは300ゴールド（G）までです。アイテムは必要と思うなら同じものを複数買っても構いませんが、お助けキャラずの分を買う必要はありません。アイテムの中には、今回限りのものや、特定の条件を満たしていないと買えないものなどもありますので、よく考えて買ってください。

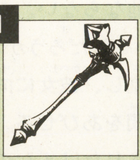
また、運よくレベルアップに成功した場合には、その回に買ったアイテムを次回以降に持ち越しできます（この時には使ってしまったアイテムも回復します）。つまり、以後はその回に買ったアイテムに加え、300Gで毎回新装備を買えるのです（持ち越しアイテムは、買った時の番号を記入してください）。ただし持てるアイテムは8個までなので、余分な品物は自分で選んで捨ててください。



レムル魔法商会

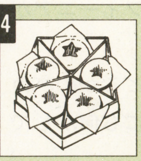
今回で店じまいのレムル魔法商会どえっす。最後だから今回は、アイテム投げ売り大バーゲンだよん。売るもん売ったら、さっさと店閉めて、リンドスの迷宮に行くのさ。なんかいろいろ楽し～ことがあるみたいだし、うちの親方見かけたっていうウワサも聞いたしね。ふふふ。

そうそう、一応アイテムを説明しとくよ。124番のアイテムの賞品は五凶星会計係のマキシマムさんが持っていらしたもの。余っているからってくれたんだけど、これって、五凶星が実用化したルーンアーマーよねぇ？ 125番の水晶は10回に7回は機能しないから気をつけてね(笑)。127番の像はうまく使えば、迷宮の中の隠し部屋に出るのに使えるかもよん。

1 

魔法の武器まーくI

そろそろイラストのネタも尽きて来たと言われる魔法の武器です。カンナ先生、最後だから頑張ってね(笑)！ 値段はお得な120G。

124 

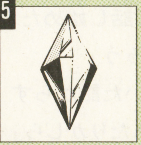
五凶星まんじう

要はまんじゅうね。当たりが1つだけ入ってて、当たると五凶星からブラック・ネメシスがプレゼントされま～す(笑)！ 40G。

4

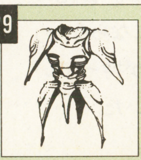
魔法の杖

魔力アップの魔法の杖で～す。シークレット・ブーツじゃないけど、これを使えば貴方の魔力がグングンとあっぷ！ 100Gよ。

125 

魔法水晶体

発動させると抗魔法フィールドが発生し、近くでは魔法の力が働かなくなるの。1回限りで1時間しか持たないけど、260G。

129 

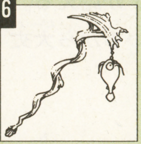
偽テクター

テクターのにせモノ。ふふふ、ハリボテとも言うわね……(笑)。地風火水と光、闇、邪水、コーネリアと全種類そろってて、10G！

9

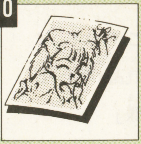
聖水

バケツに入っているから、そう見えないかもしれないが、神殿で清めた聖水だっ(笑)！ 余ってるから1杯60Gで大放出だよん。

126 

ぐらぐらの杖

地震を呼びおこす、魔法の杖、70Gよ。小さい範囲にしか効果がないけど、地下迷宮で使えば……！でも私、地震は苦手なのよね～。

130 

ブロマイド

当店極秘入手、光の娘メイリィちゃんのブロマイド！ これがないと、迷宮で彼女に会っても、見すごしちゃうぞぅ(笑)。30G！

122

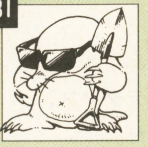
ヴァリンの実

なめてる間は息が止められる魔法の実。ただし死ぬほどにがくって、なめた後もにがさが口中に残って苦しむことうけあい！ 60G!

127

テレポート像

この像に向かってお祈りすると、テレポートして適当な場所にほうり出されま～す。緊急脱出用におひとついかが？ 100Gよ。

131 

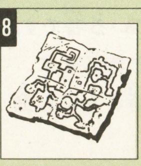
モグラ

迷宮で役立つペットと言えば、穴掘りモグラさん！ かわいそ～だから、地上に持ってったらダメよ。普通ので30G、巨大型100G！

123

呪いのリボン

か～いいリボンね。ペットにつけるもよし、自分を飾るもよし。呪われちゃうけど、元気なみんなは気にしないよね(笑)。20G。

128 

迷宮の地図

そのものズバリいいかげんな地図！ 地図つったって、書いたの私だから、こんなの信用したら、道に迷うこと確実！…40G!!

132

愛のプレゼント

最後だから私からのプレゼント！みんな元気で帰って来るんだぞぅ。値段？ いくらでもいいや(笑)。そいじゃ～ね、バイバイ～！

賢者クレメイア　シルヴィア王女、神霊術師ライの師匠。ジーナスの友人。予言者としても有名。第二部の最終回で、ダークドラゴンとの戦いの後、消息不明。

Eあなたの選ぶ行動は…

次は行動選びです。このページの中段に、A「何を」B「どうする」C「どのように」という選択肢が載っていますので、それらを組み合わせ、キャラクターに取らせたい行動を組み上げてください。例えばAで6、Bで1、Cで6を選べば、「デニス様を愛の力で守る」という行動となるわけです。また、地図の場所を行動の対象としたい場合はA欄に「地」、お助けキャラずの場合は「助」、アイテムの場合は「品」と記入しておいてください。メッセージ欄に希望する行動を記入することで、その行動を選ぶこともできます。この時、該当する選択肢がない欄は、空欄にしておいてください。また、下段のD～Fの各質問についても、自分のキャラクターに合った答を一つを選び、該当する欄に記号を記入してください。

今回の情報

リンドス迷宮に関する情報です。

1．第7階層には均衡の神ファティマの神殿があるようです。また、相手を石化させる能力を持つメドューサ（蛇女）がいる様子です。

2．以下の人物が既に迷宮入り？

ミュラー＆均衡のテクタスたち（1階層）、ロウィーナ（4階層）、レムル（5階層）、サモイレンコ（9階層）、光の娘（11階層）。

今回の行動ブロック

A 何を

1．魔人サモイレンコ
2．光の娘メイリィ
3．ミュラー＆セフィス
4．ロウィーナ
5．13人衆のフィーニア(風の監視者)
6．13人衆のデニス
7．五凶星13人衆
8．ロミナ王女(連合王国軍)
9．均衡のテクタスたち
10．アルティウス
11．怪物
12．リッチ

B どうする

1．守る
2．協力する
3．妨害する／足留めする
4．倒す／戦う
5．指示に従う
6．逃がす
7．愛を告げる
8．改心させる
9．説得する(要メッセージ)
10．(地図の場所を)調べる
11．(地図の場所を)攻撃する
12．身代わりになる

C どのように

1．ふつうに
2．MIAになってもいいから
3．なんとしても見つけ出して
4．危険をおかさずに
5．だまして
6．愛の力で
7．最後なのでせっかくだから
8．同志をつのって
9．見えない糸に操られ(笑)
10．アイテムのお力で
11．光のはやさで
12．卑怯な手段で

今回の選択肢

D 最終決戦では？

どうやらリンドス迷宮の第12層で行なわれる最終決戦。その時のあなたの行動は？ 下から1つ選んでくださいな。

1．10階層あたりで様子見
2．あぶないので迷宮から脱出
3．最終決戦を見学
4．最終決戦を止めさせる
5．Eで指定した人を守る
6．Fで指定した人を倒す
7．わけもわからず乱入
8．漁夫の利をねらう
9．自分の目標を追求

E お味方いた～す

今回の行動、もしくは最終決戦で、特に味方したい人がいる場合、下から選んでください。答は右のFの選択肢（11～18)から選んでもいいですよ。

1．セフィス&ミュラー
2．均衡のテクタス、均衡神ファティマ
3．ソレイユ同盟、ミン王女
4．アルティウス、メイル&アイル
5．ロウィーナ
6．連合王国、ラグゥ
7．連合王国のロミナ王女
8．光の娘、善神リヴァイアサン

F しばいちゃいましょう

では逆に、あなたが敵とするのはどなた？ 答は左のEの選択肢（1～8）から選ぶこともできます。その場合でも、答はF欄に記入してね。

11．魔人サモイレンコ
12．邪神ダモン
13．五凶星、暗黒騎士団
14．ダークフェイス、疫病神アシャクス
15．デニス
16．風の監視者フィーニア
17．テロ組織のスナリス解放同盟
18．迷宮の主のリッチ様

F あなたを助ける お助けキャラず

次は、すけっと選びです。右の六人は、リンドスにいるＮＰＣ（お助けキャラず）です。彼らの助けを借りたいと思う人は、右の６人の中から１人を選び、ＮＰＣ記入欄に、その人物のアルファベットを記入してください（誰の助けも借りない場合にはＮと記入してください）。

冒険の最初には、彼らもキミのキャラも、地上にいると考えてください。Ｃのヴァンピレスとは女吸血鬼のことです。

A ブラハード

私をダモン神像の所にまで、送り届けてくださらないだろうか？　無理を承知でお願いしているのだ。私にはやらねばならぬことが…。

B シリー

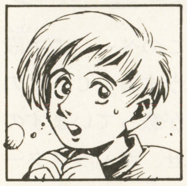
このババさまに任せておけば、傷などはへいちゃらだぞ。治癒術師じゃからな。でもどうせパーティ組むなら、若い男がええのぉ。

C ヴァンピレス

迷宮を案内してあげましょうか？　わたくしもこの前までは冒険者だったんですのよ。お代としてちょっと血をもらいますけどね。

D チャンス

最後の決戦？　ふん、関係ないね。それより、リッチが持ってる魔法の王冠を盗りに行かねぇか？　かなりの値打ち物らしいぜぇ。



E 女の子

わたしデイジーってゆうの。この赤いほーせきを拾って、誰かに呼ばれて来たの。でもここ、寒いし暗いからこわいなぁ。

F ネズミ軍団

「ちゅー」、「ちうちう」

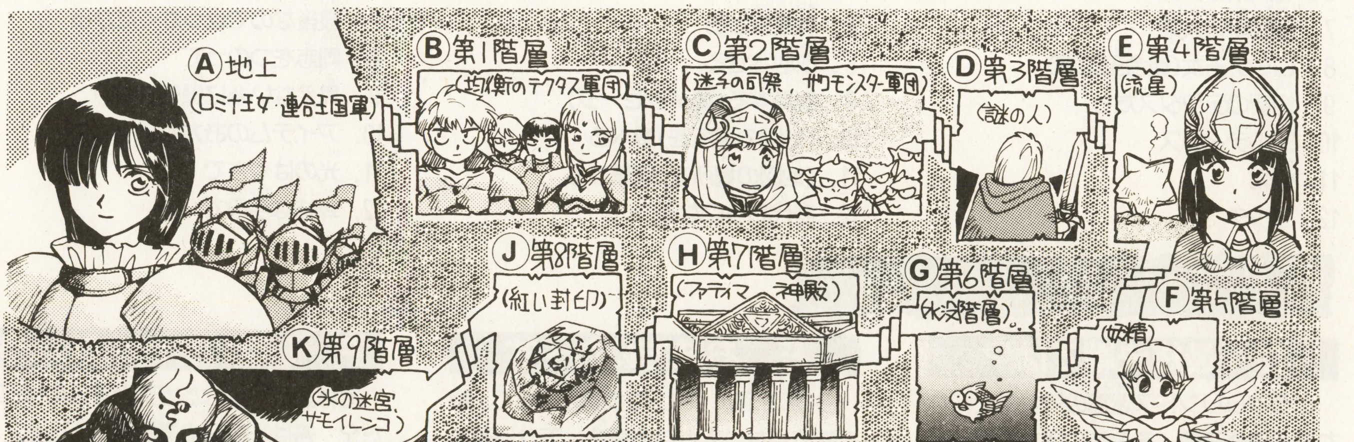
迷宮ネズミ＆お呼ばれした王宮ネズミです。お互いに張り合っているようなのでうまく扱えば……？

G 地図

地図の解説

下の地図は、リンドス迷宮（＋霧の森）です。主要な地点がアルファベットで記されていますので、キミのキャラが特に行動の中心としたい場所を、地図中から１つ選び、アルファベットで記入欄に記入してください。冒険の最初は、皆地上（A）にいます。

地図の情報：第２階層（ザコモンスター多数出没中）で、どこぞの司祭が迷っている様です。第６階層はいつぞやの「るーぱり水流し」のせいで現在も水没中。人魚がいるとかいないとか…。第８階層には謎の紅い魔法陣が。第７階層にはメデューサがいます。第11階層には光の娘がいて、何かを守っている様子。最下（12）層には死霊の王リッチがいます。



親方復活?! 行方不明だったレムリア魔法商会店主ドラッグ親方が見つかったらしい。"イオ"という偽名を使い各地をフラフラしてたとか(爆笑)。

冒険者談話室 まさら亭

前回もお知らせしましたが、もう一度確認です！　ゲームは今回が最後で、次回と次々回(14、15回)は結果発表＆第4部エンディングが行なわれます。今回の最終行動は悔いのないものを選びましたか？
　トータルランキングや新人賞を目指して、最後のダッシュをがんばってくださいね。そういや、ここの冒険者伝言板って、いつのまにか立ち消えになっちゃいましたね……。

1月のイベントは…

今回はこの欄に書くことがないので、1月に行なわれたイベントについてご報告！　会場には50余名の参加者の方が集まり、TRPGやないしょ話(ネタばらし)などで盛り上がりました。また、会場のスミでは、第3部のシステム担当の者とテクタス2人がヒソヒソ話をしていたという噂も……。7ページに掲載している4月のイベントのほうもよろしくね！

冒険者さろん

参加者の皆さんを紹介する冒険者さろん。さろんのほうはあと2回続きますからね。

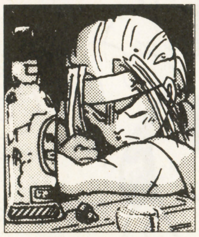
今夜ご紹介するお客様はいつも通り9名の方。そういや前回のエドさんとシャトラさんって、ちゃんと会えたのでしょうか？　ちょっと心配……。当店は五凶星の方も、連合王国の方も自由に立ち入れる非武装地帯。皆さんも危なくなったらかくまってさしあげますよ(笑)。

ユーシス・バラスト
人間／戦士
山口之孔

おや、血だらけ傷だらけ。魔王に翼をもらった方。オーク港の巨人を倒しに行かれたみたいですが、どうでした？　BGMはデビルマンの歌なんですって。

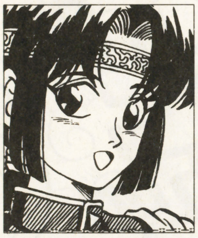
ミイヤ
妖精族／聖戦士
P.N.来生晃

いつぞやの剣士に続き、今月の職業ギャグ（笑）。
　大丈夫です。返事は書かなくても目は通してますから。メッセージが生死を分けることも多いんですよ。



ヴェイルス・アール
人間／魔法戦士
P.N.破裂の人形

おや、飲んだくれて寝ちゃってますね。相次ぐ行動失敗で……なるほど。いつかいいことありますって、きっと。レムルちゃんのキスで頑張ってくださいね！



レイラン
人間／武術士
P.N.ヒータン

おや、1月のイベントに見えられた方ですね。覚えておりますよ。この方も例の秘石（ランキング解説参照）をもらったくちだそうですが、さて…うふふふ。

エマ・マクスウェル
人間／魔術師
P.N.はまぢ

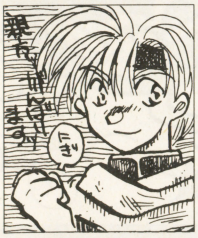
ペガサスを捕まえにいったら、嫌われてこうなるんじゃないかと心配してる22歳魔術師のお嬢さん（笑）。
　怪物行動学を専攻する学者さんという設定ですが…？

アスカ・ダイスケ
半妖精／魔法戦士
松下智子

ラディス聖侯のくせに情けないですよ(笑)。レベルだって、0じゃないだけいいじゃないですかぁ。念願かなってさろん入りですが、さて今のお気持ちは？

ラサミュン・シロン
人間／レンジャー
P.N.麟影陣

「光のテクターほしいよん」の方。でも、あの鎧はもう、リグさんが…。だからウソ泣きしたって、テクターに自分の名を書こうとしたって無駄ですってば（笑）！



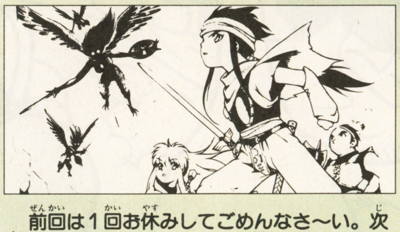
エラン・グランシュ
人間／レンジャー
佐藤香苗

なにを頑張るかっていうと、カナリス船長に鍛えてもらおうというのですね。「オレを男にしてくださいっ」って、盗賊から更生したいんですって。多分、失敗？

ミラージュ
有角族／司祭
P.N.まくら

こちらは「ペガサス欲しいよぅ」の方。でもこの絵って、すごくアヤしい…。察するに、こういううつろな目をしたペガサスが欲しいということですね(笑)！

次回の“ヒーローズ・ウォー”は



前回は1回お休みしてごめんなさ〜い。次回のヒーローズ・ウォー、お話の方は、いよいよ冒険者を巡るギルド同士の対決が表面化して…？　少しシステムを変えたりしちゃうんだけど、ちゃんと続けるからよろしくね！　第1回の結果発表もあるよ!!

次回のダブルムーン伝説エピソードIIIは8号(4月9日発売)に掲載されます
今回のハガキは4月9日ごろまでに返送されます。(締め切りは3月26日です)

きくちゃん ごきげんスーパーファミコン どんちゃん

投稿者&読者のみなさま。長らくお待たせしました!! ついに今週、第5代帝王が決定したのだァァ!! 長い沈黙を破って登場した新帝王は一体誰か!? おいおい、だからっていきなり最終ページを見るのはやめてくれよな。だって今週は特別企画、全コーナー一挙掲載だもん!!

第5回帝王グランプリも、いよいよ大詰めのクライマックス！ 盛りあがりついでになんと今回は、全コーナーを一挙掲載だー！ ムリヤリ詰め込んだんで、ネタがひとつしかないコーナーもあるけど、ごきげんSFC特製の幕ノ内弁当だと思って、存分にご賞味ください！

文／いざわひろし・絵／きくちあきひろ

ごきげんいちゃもん
活字1ポイント　ハガキ2ポイント　各300MAC

やい『三国志III』のCM!! 「獅子は三度よみがえる」って、出てるのはトラじゃねーか!!

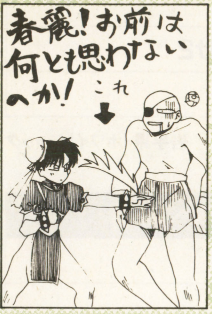
神奈川県・ぷらぁ

やいソニックブラストマン。線路に置き去りにされた女性を助けるなら、彼女を抱いて逃げりゃいいだろ!! わざわざ列車をブッ壊して乗客犠牲にするな!!

東京都・三国太郎太

やいボンバーマン！ 爆弾を蹴れるなら、敵を蹴り殺せっ!!

静岡県・マントー8



長野県・たけひこ

愛媛県・しろー大WAKI

ごきげん野郎
活字1ポイント　ハガキ2ポイント　各300MAC

オレが病気のとき「ほれ、仙豆じゃ！」などと言って**正露丸**をくれたウチのじいさん。

千葉県・デッド・マサト

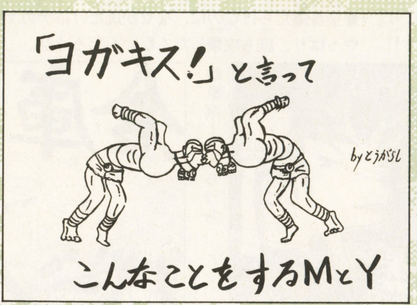
『FFV』のクルルを見て、「この子、『真・女神転生』の敵キャラとして出てこなかった？」と言ったK。凶鳥グルルと一緒にするんじゃねえ!!

神奈川県・森蘭丸ギーニ

『ストリートファイターIIダッシュターボ』の黄色ブランカを見て「紅葉したんだね」と言った友人R。

愛知県・爆進アマゾネス

石川県・とうがらし



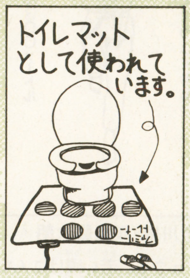
ごきげん探偵団
活字1ポイント　ハガキ2ポイント　各300MAC

お題　ファミリートレーナー

ウチの高校のサッカー部が、破れたネットの補強に使っていました。

神奈川県・KIDERA！

鳥取県・ほのほの



神奈川県・地獄からの使者

大阪府・天然危険物

神奈川県・腹腸腸次朗

全日本ウワサ大賞
活字1ポイント　300MAC

●浜田雅功は、1日に10回以上人を叩かないと死ぬ。

神奈川県・天魔

●ムツゴロウさん、実は六つ子。

福島県・平平平平

●ムツゴロウ、ついにライオンに**食われる!!**

千葉県・デッド・マサト

●アラン・プロストの鼻は取れる!!

滋賀県・世紀末覇者

●ダルシム脱臼！

神奈川県・天魔

●ダルシム焼死！

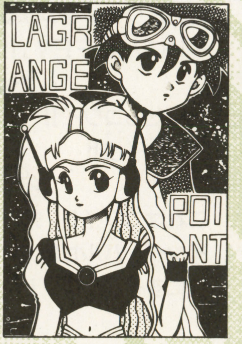
愛知県・山王中キング

●水戸泉関、塩でとける。

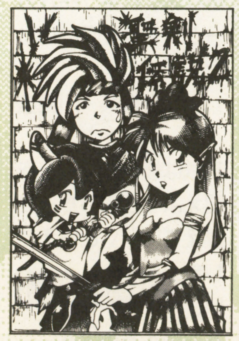
大阪府・クラッシャー

ごきげんピカソ
3ポイント　500MAC

山口県・砂吹

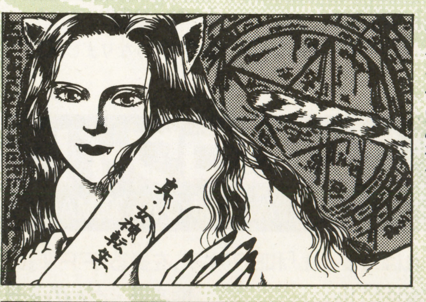


東京都・府合奈瑠美



岐阜県・おかじゅん

香川県・竜堂みかん



香川県・竜堂みかん

前衛芸術のコーナー

岩手県・ホワイトジャック

茨城県・ゆうきよしかず

兵庫県・猫太郎ノ介

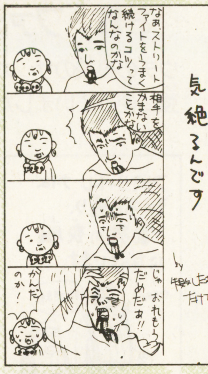
神奈川県・腹腸腸次朗

ごきげんランド

3ポイント　500MAC

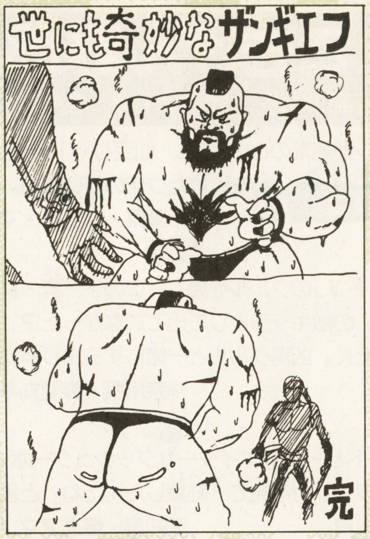
神奈川県・腹腸腸次朗

☗リュウも、若い頃はこんなバイトで生計を立てていたそうな。



長野県・たけひこ

☗ワハハ！　ネタよりなにより、地蔵顔のダルシムがバカウケ!!



秋田県・木村和登

☗全身傷だらけなのに、なぜか尻だけはテカテカ。やっぱり、誰も攻撃したくないんだろうな。

愛知県・L・たか

☗痛いのはいい。ザンギの股に顔はさまれるほうが嫌。

愛知県・破壊神V

☗ソ連で生傷男を吸い込んだら、こうなりました。

岐阜県・もんちっち

☗水カキのついた足でペタペタ百裂キック。恐るべし。

兵庫県・猫太郎ノ介

☗最後は爆発で終わるのがドリフギャグの基本だよな。

これはコワイ!

活字1ポイント　ハガキ2ポイント　300MAC

これはコワイ！「和田アキ子」を操る『FFV』の魔獣使い!!
熊本県・どんの子分

これはコワイ!!　つまらないギャグを言って時間を止める時魔道士！
愛媛県・エカンク人

これはコワイッ!!　アビリティーに「切腹」がある侍……。
千葉県・ダルシム家の崩壊

これはコワイ！　すっぴんに「うたう」と「のむ」のアビリティをつけると、いきなりカラオケモードに入る『FFV』!!
福島県・平平平平

あったらコワイ!!　春麗の服を制服として採用する女子校!!
神奈川県・森蘭丸ギーニ

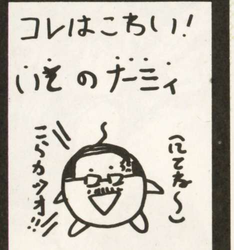
これはコワイ!!　飛び降り自殺するとき、フライング・バルセロナ・アタックで歩行者を道連れにするバルログ!!
神奈川県・森蘭丸ギーニ

これはコワイ！　中身を垂れ流すバキュームカーと、それを吸い込むカービィ！
島根県・川見圭

これは怖い!!「バギ」を唱えようと思ったら間違えて「ギバ」と唱えてしまい、**柳葉敏郎**を召喚する勇者!!
福岡県・水戸泉ピン子

兵庫県・西原温泉

東京都・士士者者



東京都・士士者者

ごきげんカタログ

活字1ポイント　300MAC

維新の風

ウルトラマンに出てくる"アラシ隊員"の"いいシーン"だけ集めたゲームソフト。
神奈川県・地獄からの使者

ごきげんベスト3

活字1ポイント　ハガキ2ポイント　300MAC

『へべれけ』の続編ベスト3	
3位	へべれけ2
2位	スーパーへべれけ2
1位	ちぢれ毛

岩手県・ホワイトジャック

子供と一緒に行動する親ベスト3	
3位	孫悟空
2位	パパス
1位	りえママ

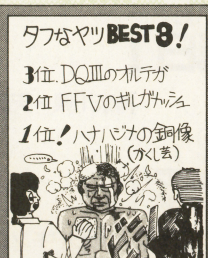
宮城県・幼・チェン

すぐ逃げ出すやつベスト3	
3位	メタルスライム
2位	はぐれメタル
1位	ウィッキーさんに声をかけられた人

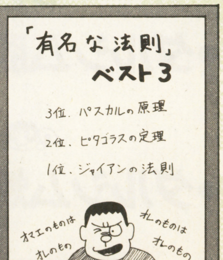
岩手県・ホワイトジャック

こりないやつベスト3	
3位	RPGのザコキャラ
2位	RPGのボス
1位	イラク軍

兵庫県・ぱおんぷーま



東京都・ワラ人形



愛知県・L・たか

ごきげん漢漢

1ポイント　200MAC

問1 燃風呂
福島県・平平平平

問2 残痛精神
兵庫県・ぱおんぷーま

問3 戦多摩
東京都・妖怪人間べム

問4 小便風呂
兵庫県・ぱおんぷーま

問5 得等
愛知県・L・たか

問6 駅幽霊人
神奈川県・スリーセブン

問7 一塁手巨人軍
秋田県・Sweet

問8 人形狩
埼玉県・おっち軍曹

問9 渋谷哲平青色
広島県・永谷園のすし次郎

問10 超良物
愛知県・N・ソナタ

解答

〔問1〕燃えろ！プロ野球〔問2〕斬IIスピリッツ〔問3〕バトルテック（多摩といえば、多摩テック）〔問4〕未来神話ジャーバス（小便はジャーで、風呂はバス）〔問5〕エルナード〔問6〕エキゾーストヒート（幽霊→ゴースト→ゾースト）〔問7〕ファーストサムライ（巨人軍といえば、侍ジャイアンツ）〔問8〕UFOキャッチャー〔問9〕ディープブルー（渋谷哲平のヒット曲は『ディープ』）〔問10〕ドラえもん（どえりゃーええもん）

ごきげんクエスチョン

活字1ポイント　ハガキ2ポイント　300MAC

Q どうして『DQV』で、モンスターのわしづかみ攻撃を受けると大ダメージをくらうの。

A 簡単簡単。股間をわしづかみにされるからだよ。

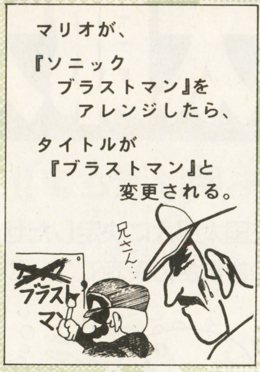
愛媛県・しろー大WAKI

大阪府・マッきん

愛媛県・しろー大WAKI

轟け!!アレンジャー

ハガキ2ポイント　300MAC



東京都・三国太郎太

大阪府・マッきん

東京都・ワラ人形

ごきげん横町

2ポイント　300MAC

最近気づいたんですけど、チョンマゲしてるどんちゃんって波平さんみたいですね。

福島県・平平平平

◆きく「ギャハハハ!! そういやそーだ!! これでチョビヒゲがあったら最高だよ」
●どん“こらカツオ！ 待たんかばかもの!!”“ひえー、やめてよ父さん!!” おいおい、波平のマネさせんなよ。しかもカツオまで!!」
◆きく「そういや、どんちゃんこないだ仕事で波平役の永井一郎さんと会ったんだろ」
●どん「そうなんだよ！ 頭の毛1本のチョビヒゲ親父を期待してたんだけどさあ、渋いおじさんだったな。ちょっとガッカリ」
◆きく「本当にあんな顔のやついねーよ!!」

きくちゃんに質問。親父が志茂田景樹と、彼女が久本雅美、選ぶならどっち？

千葉県・デッド・マサト

◆きく「そりゃ絶対、久本雅美だよ。つきあってるといっても、彼女はまだ他人だろ。でも親父は肉親だぜ。肉親にあんなやつがいたら気持ち悪くてたまんないよ！」
●どん「彼女が志茂田景樹よりいいじゃん」

どんちゃん、貧乏を楽しむコツってなんですか？

福島県・平平平平

●どん「今日は電話が止まってるかなー、とドキドキするスリルを楽しむことだぜ！」

バッタもんのマリモをつかまされたどんちゃんですが、だいたいマリモが“売られている”はずがないんですよ。だってマリモは天然記念物なんですよ。それにマリモだって生きものですから呼吸だってします。小さなプラスチックなんかに入れられてたら、たちまち酸素がなくなって死んでしまいます。もっともマリモが生きてるか死んでるかを判別するのかは難しいですが。

東京都・梁山泊

◆きく「そりゃそうだよなあ。冷静に考えればわかりそうなもんなのに、バカないざわひろし」
●どん「うるせー!! おいらが買ったのは、ケースの中でも生きられる根性のあるマリモだったんだよ。あれはホ・ン・モ・ノ!!」
◆きく「もう分解されちゃったけどね」

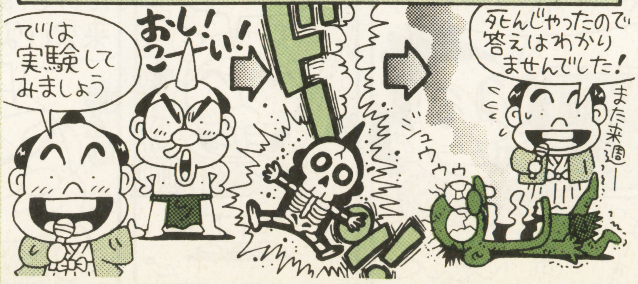
某ファミコン雑誌に「マルカツの目玉はGSF」と書いてあった。本当かよ～～!!

福岡県・水戸泉ピン子

◆きく「ウソウソ」
●どん「目玉はGSFでも親玉は編集長だもん」

きくどんに質問です。カミナリに打たれると頭がよくなるというのは本当でしょうか？

福島県・平平平平



第5回帝王グランプリ

WINNER OF THE 5th GRAND PRIX!
三国太郎太 優勝!!!

首位を1週も明け渡さず!! 驚異的な完全勝利!!

第5代帝王は東京都の三国太郎太に決定したぜっ!! 圧倒的なスピードでレース序盤から首位を突っ走って、そのまま全力疾走でゴールを駆け抜けての優勝だ!! おめでとう!!

いきますか？ いかれますか？ 第５代帝王は一体誰のコーナー!! イェイイェイイェイ!!

というわけで、決まったぜ新帝王。その名は三国太郎太だっ!! リアルなイラストと計算されたギャグで、強力な潜在力を感じさせていた三国太郎太、今回の帝王ＧＰではその実力が爆発したよな。開幕１週めでトップを取って以来、一度も首位を明け渡すことなく完ペキなフィニッシュ!! まさに前人未踏の大記録。空前絶後の大快挙。空飛ぶ無敵の大怪獣てな感じだぜ。なんだそりゃ。

開幕４週めには早くも２位に12点、９週めにはなんと17点の大差をつけるマンセル並みの強さ。終盤はペースが落ちて、他の常連勢に追い込まれたが、やはり最後に笑ったのは三国クンであった。開幕'92年13号。９カ月に渡った第５代帝王ＧＰは三国太郎太の独壇場で幕を閉じる。ＦＩＮ。

RESULTS—がんばったみんな—

順位	名前	得点
1位	三国太郎太	52P
2位	マントー8	46P
3位	しろー大WAKI	43P
4位	デッド・マサト	42P
5位	はいからてんき	40P
6位	平平平平	37P
7位	幼・チェン	36P
8位	水戸泉ピン子	33P
9位	マッきん	31P
10位	ホワイトジャック	30P
11位	ほのほの、竜堂みかん	28P
13位	破壊神V、腹腸腸次朗	25P
15位	ふかせぷーた	23P
16位	ミディア、MONBIT	21P
18位	武術師さすけ	20P
19位	千利休ユー、府合奈瑠美	19P
21位	乾燥金魚、砂吹	17P
23位	地獄からの使者	16P
24位	あっくん、天然危険物	13P
26位	あーけろん、きさらぎこう Sweet	12P
29位	怒りの鉄鉱石、オラオラ コーカル君ターボ、商人キミタ 士士者者	11P

三国太郎太 優勝への軌跡

号	順位	得点数	号	順位	得点数
13	1	6	21	1	8
14	1	6	22	1	2
15	1	11	1	1	0
16	1	4	2	1	0
17	1	0	3	1	4
18	1	1	4	1	1
19	1	0	5	1	2
20	1	3	6	1	4

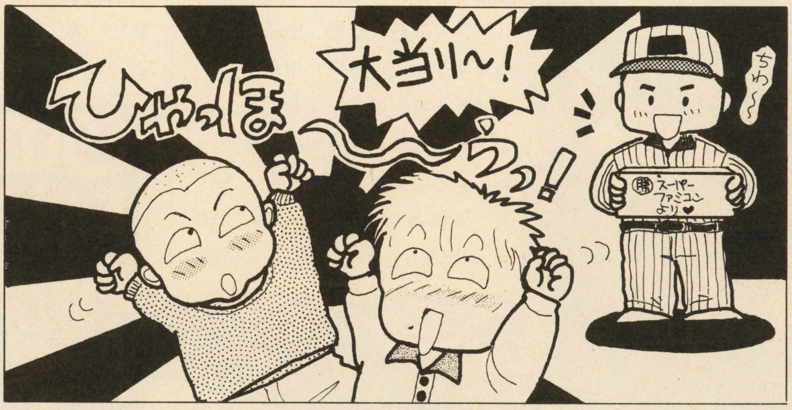
マルカツスーパーファミコン4号

おまちかね プレゼント★当選者★発表!! 栄光の31名

今回より読者プレゼントページからプレゼント当選発表が独立したゾ。応募してくれた人は、これからこちらのプレゼント当選者のページで確認してね!

①『スーパーキックオフ』ソフト
神奈川県　竹内暢志さん
②『アウターワールド』ソフト
山口県　権藤俊彦さん
③『スーパースターウォーズ』ソフト
茨城県　小島貴仁さん
④『カードゲーム天舞　孔明三国志』
千葉県　赤井田直幸さん
大阪府　村上暢平さん
埼玉県　島崎貴生さん
新潟県　松崎芳伸さん
島根県　槙野利則さん
埼玉県　高木真一さん
三重県　樋口大介さん
大阪府　清水浩美さん
福岡県　田中真理さん
神奈川県　宮崎雄さん

⑤『クリスタルフォーチューン』CD
長野県　山本淳一さん
栃木県　武井優さん
富山県　鎌中裕児さん
大阪府　坪井雅也さん
愛知県　竹内悠子さん
⑥『ファイナルファンタジーV』ソフト
北海道　斉藤恵美さん
埼玉県　高村洋輔さん
山口県　植田将明さん
⑦『ポピュラスII』画集
奈良県　大河原和也さん
大阪府　小谷民子さん
神奈川県　小林由美さん



アメリカ帰りプレゼント 当選者発表!!

Ⓐイルミネーター
茨城県　古澤紀子さん
Ⓑレーザースコープ
熊本県　二谷航平さん
Ⓒマリオステッカー
宮城県　佐藤武さん
Ⓓエンピツ&削り
大阪府　片本貴士さん
長野県　小林万真さん
Ⓔホッパー人形
東京都　田中綾さん
岐阜県　前田哲雄さん

○当選した方・落選した方○

当選された方、おめでとうございます。賞品の発送が多少遅れることもありますが、かならず発送いたしますので、楽しみに待っていてください。応募ありがとうございました。

そして、落選された方へ。住所、郵便番号や都道府県をお忘れなく記入してください。また、文字はなるべくていねいに書き、アンケートの記入もれがないようにお願いします。アンケート記入もれで落選の対象になる場合があります。たくさんの応募待ってるヨ!

本当じゃないんだってば、うそじゃないよ!

でまっかせ新聞

第2号

■隔週刊/㊙嘘八百探偵社
創業八百年。
信用が最大のモットー。
発行人/事情通留
ういっす。マジでいいかげんなオレは、こりずに業界を切るっす。ザグ。

地上スクープ

SFCで発売未定!!

「超姐御」

「ウッとためてピューと出す!」某PCで一部に大ウケのシューティング・超兄貴(メサイヤ)がSFCに移植されるとの報が業界を駆け巡った。タイトルはその名も『超姐御』。「社運を賭ける意気込み」——本当だろうか。さっそく嘘八百探偵社ではイメージイラストの入手と信頼できるはずの情報通K氏に接触、その全貌を聞き出すことに成功した!!

なんでも発売元のメサイヤには、連日こんな投書が山盛り送られて来ているらしいのだ。

「ソフトを買った翌日、寝たきりのおじいちゃんが音楽を口ずさみながら外で乾布摩擦をするまでに回復してしまいました。あと30年は生きるつもりみたいです。大変困るのでなんとかしてください」

「ソフトを購入以来、子供が学校から帰ってくるなり"ざーあ、まずはゲームで気分てんかんだ"とビックリ発言を聞かされる毎日です。しつけを間違えたのでしょうか。不安な日々を過ごしています」「汗臭い」など、親からの投書が多いのが目立つ。もう一つの特徴は、若い男性の投書が多いことだ。「ゲームを見たショックで彼女がボディビルダーを目指しはじめた」

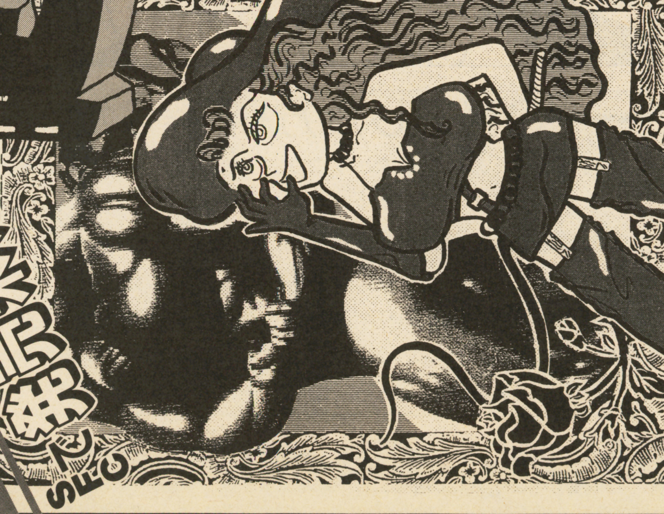
⬆手元にあるのは2枚のイラストのみ。これでゲームの中身を想像するのは難しいが、資料が入り次第、巻頭で紹介せよとのお達しがK編集長から入った。

どうやらメーカーはここに狙いをつけたらしい。ハードはSFCでターゲットは若い女性を!というのが開発意図らしい。

他にもFCでは"超孫"、GBでは"超ひ孫"の開発が順調らしい。「ウチの社運がかかってますからね。将来的には全ハードで超シリーズをリリースしていきたいね。なぁに、心配はいらないよ」。熱っぽく語るK氏。口調とは裏腹に、その目は明らかにテンパっていた。

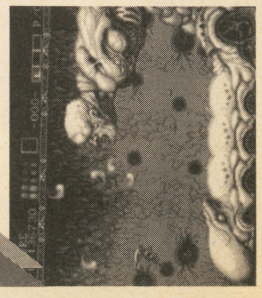
滋養強壮・たまご回復補給に『あたしのいえ』

GBでは『超ひ孫』



MDには『超弟』超姐御

その名はジノーグ。そのルーツがコレだ!

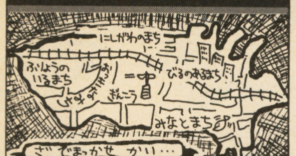


左の写真はMDソフトのジノーグだが、画面の雰囲気からもわかる通りモロに「超」えている。未確認情報だが、これを『超弟』というタイトルで再販することが決定したらしい。写真は5面のボスだが、画面から汗ではなく海洋生物のニオイが伝わってくる。

緊急情報・㊙編集部にも「超姐御」が生息している模様。他に「超女帝」がいるらしいが、その実態は明らかではない(これ以上はちょっとヤバくて書けません……)。

不安なるファイト外伝

死ぬシティ



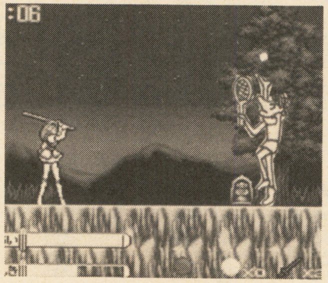
犯罪の町、メトロシティ
そこの住人ハガーに、ある日電話がかかって来た。

スーハーハミコは天井堂の象徴です。

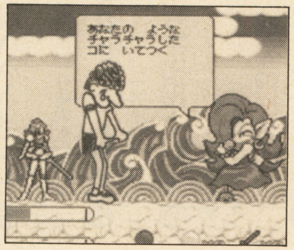
負けるな!! マッケ○ロー

マニアの間で有名なANOSHIMIZU氏が前作に続き『負けるな!』シリーズの制作を発表した。タイトルは『負けるな! マッケ○ロー』と決定。

前作の『負けるな! 魔剣道』はコミカルアクションとして人気を博したが、今回発表の『負けるな! マッケ○ロー』は、実在テニスプレイヤーとのタイアップが実現・私生活までも再現したテニスアクションという形になりそうだ。マッケ○ロー氏ご本人の近況は御存知のとおり。本業であるテニスのほうは昔の面影どこへいったやら、私生活でも円満な離婚のために、莫大な慰謝料を払うという始末。一言でいえばさんざんなアリサマなのだが、そこへ降ってわいたというのが今回のゲーム制作の話。ゲーム内容は現実の出来事とからめながら進むアクションで、テニスゲームと家庭での衝突の両方を忠実に再現した内容となっている。う～ん、なんとも笑えないストーリーだ。ラケットを投げつけられて、ゲームオーバー。こわひぃ～。



⬆昔の栄光にしがみついてはいけない! たとえ草コートでも全力でプレイすべし。

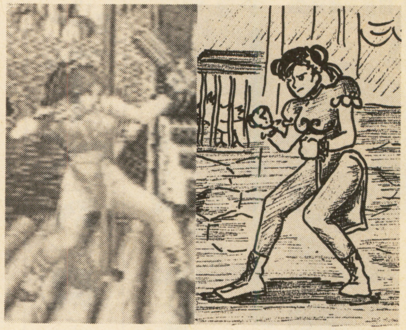


⬆奥さんにいいよられてタジタジ。浮気がバレたのか、それとも夜の生活が原因なのか、謎は深まるばかりだ。

ファン待望!業界騒然の一作!

ハトⅡ VS 負犬2

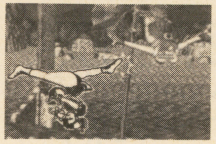
ファンにウレシい情報だ。あのハト2と、ネオゲロで大人気の『負犬伝説2』のキャラが同じ画面上で対戦できるアダプターが開発中らしい。画面写真もまじえてバッチリ紹介だ!



ゲーム業界が騒然とするニュースが飛び込んできた。あの超絶大人気殴打蹴投ゲーム・『ハトリートファイター2』と、ネオゲロの格闘アクション（なんとゲーセンではターボのインカムを抜いてしまったところも?）『負犬伝説2』をジョイントさせ対戦できるという前代未聞のアダプターが開発中らしい。

極秘事項のため詳細は不明なのだが、どうやら2つのゲームの開発陣レベルで話が進み、○○○の○○（ヤバくて書けません）ということで話が進んだらしい。まずはナイショで手に入れた画面を堪能してもらって、発売が正式に発表されるまで待っていてほしい。

真の強者はどちらなのか!?



⬆これはまさに夢の対決だ!
⬇両ゲームのアイドル対戦。

スーハーハミコ Time Table

3月26日付
停車時刻表
見切り発車版

おげんこーハミコだすよー。悪いみなすんは見なくたもいいんだすよー。きみわ悪いとおもうすか？　お前だよ小僧、生ヅメはいでキンカン塗るぞ。なんてうそじょー。また次回じょー。

ゲーム名	ジャンル	メーカー名	ワンポイントコメント
超霊界大戦どらばあちゃん	ACT	老衰ハウス	金ちゃん銀ちゃんブームにあやかって発売！世界初の老人アクションだ。
スーパーソックリマン	ACT	マネ・マネー	アレにそっくり!! アレにここまで近づけた格闘アクション。
スッシーのムラサキ	PZG	天丼堂	本家本元が放つ寿しパズル！子供にはちょっとサビがききすぎる？
Fork（フォーク）	ARPG	大キャビン	相棒の鷹とフォークを使って進め！ビジュアルいっぱいのARPG。

天性珍語

歌がある／ゲームセンターを扱った歌の一節だが／地球を守る人を殺す服を脱がす50円でやり放題／実際には場所によって1プレイ100円のところもあるだろう／別にそんなことはどうでもいい／この歌は暗にゲームとはアブないものだと指摘しているのではなかろうか／でも御家庭なら安心だ／RPGでACTでSTGで悪の動物を殺し放題／スポーツの世界ではMVP／ああ本当にゲームは素晴しい／

新発売予定

8つの香りで新登場!

RPGを寝ずにやり続けて、歯みがきもままならない方に、心強い味方です。お口にシュッと、さわやかな香りが広がります。

みんな待ってる心配するなウラワザ送れ! イナズマ

変臭後記 編集部の床は美しい。土足で入ってきても、徹夜が続けばおかまいなしに全員裸足になる。部屋に充満するジューシィな香り。突然ですがこのページは愛あるパロディを目指してます。ヤッターマン○○ライター。

おまたせいたしました KADOKAWA 6誌 MIX

コンプティーク
コンプRPG
コミックコンプ
㊏スーパーファミコン
㊏PCエンジン
㊏メガドライブ

スペシャルプレゼント当選者発表!

答:マル㋕㋡スーパーファミコン

このオープン懸賞は新聞、バス広告のほか角川書店が発行するゲーム&コミック誌「コンプティーク12月8日発売号、1月8日発売号」「コミックコンプ12月26日発売号」「㊏スーパーファミコン12月18日発売号、1月8日発売号」「㊏PCエンジン12月26日発売号」「㊏メガドライブ12月8日発売号」に掲載され、応募締切りまでに、20万通を超える応募がありました。予想を上回る数のため整理、抽選に時間がかかり当初の発売予定より遅れましたことをお詫びいたします。なお賞品の発送は当選者発表日より開始いたしますが、一部、製品の発売日の都合により遅れるものがありますのでご了承ください。当選者発表は3月15日㈪のスポーツ紙「スポーツニッポン新聞」紙上でも発表されます。多数のご応募をいただきありがとうございました。

厳正な抽選の結果、以下の方々が当選されました

❶[信長の野望〜覇王伝〜]光栄 3名様
野口謙一郎(神奈川県) 戸田匡哉(高知県) 佐々木吉範(岩手県)

❷[スターフォックス]任天堂 3名様
三ツ木克弥(茨城県) 宮崎利夫(千葉県) 石垣公広(栃木県)

❸[ダーク・ウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜]セガ 3名様
関藤正(富山県) 小野田裕子(山口県) 山田明(滋賀県)

❹[ボンバーマン'93]ハドソン 3名様
常森友文(兵庫県) 鳴海真樹子(大阪府) 浜渦洋一(高知県)

❺[ファイナルファンタジーV]スクウェア 3名様
小峯伸康(埼玉県) 村上晃一(岐阜県) 伊藤信治(神奈川県)

❻[餓狼伝説]タカラ 3名様
西岡広明(大阪府) 岡佑樹(熊本県) 相良知紀(埼玉県)

❼[スーパーリアル麻雀Special〜ミキ・ショーコ・カスミの思い出より〜]ナグザット 3名様
森田賢(神奈川県) 坂巻延枝(埼玉県) 石田隆大(岡山県)

❽[T.M.N.T.]コナミ 3名様
高橋裕二(広島県) 野網聖也(香川県) 中島将太(北海道)

❾[プリンセスメーカー2]ガイナックス 3名様
逸見宏之(岡山県) 梅原美矢子(埼玉県)村上竜一(宮城県)

❿[天舞メガCDスペシャル]ウルフ・チーム 3名様
目黒千佳夫(宮城県) 山崎直也(千葉県) 山本裕司(鳥取県)

⓫[ファイヤープロレスリング3〜Legend Bout〜]ヒューマン 3名様
六角誠司(神奈川県) 洞毅(東京都) 佐藤直司(岩手県)

⓬[ソード・ワールドPC]T&Eソフト 3名様
田村靖史(広島県) 冷水登志矢(熊本県) 牧野宏則(福岡県)

⓭[PC―9821]NEC 1名様
主代香世(群馬県)

⓮[文豪HYPER7]NEC 3名様
山崎一治(東京都) 北島誠(東京都) 小林陽二郎(東京都)

⓯[PCエンジンDUO&メタモ・ジュピターのソフト]NECホームエレクトロニクス 7名様
久山将明(岡山県) 渡辺貴彬(宮城県) 原口英明(埼玉県) 山田貴之(新潟県) 細内清一郎(愛知県) 三宅優美(広島県) 村上笑美子(神奈川県)

⓰[PCエンジンコアグラフィックスII&ファイアープロレスリング3〜レジェンド・バウト〜のソフト]NECホームエレクトロニクス&ヒューマン 7名様
武田和也(埼玉県) 小柳裕一(新潟県) 内藤恵美(愛知県) 木村賢治(神奈川県) 小泉和広(新潟県) 西川秀夫(静岡県) 佐藤佑樹(新潟県)

⓱[FM―TOWNSII Model UG10]富士通株式会社 1名様
奈良岡順(茨城県)

⓲[ビデオ3巻セット]パイオニアLDC 10名
加藤樹音(東京都) 小針礼之(福島県) 中村重樹(秋田県) 石丸忠延(静岡県) 長野翼(愛知県) 辻佑喜(京都府) 菅野敬子(千葉県) 大関嘉成(福島県) 西城政則(宮城県) 西岡宏一(福岡県)

⓳[メガドライブ]セガ 10名様
山地翼(大阪府) 中野慎吾(愛知県) 富田正和(山梨県) 高橋英俊(北海道) 西浦博(兵庫県) 石川なおき(神奈川県) 岩本登夢(熊本県) 原口靖幸(鹿児島県) 中里暢秀(青森県) 樋口勝弘(大阪府)

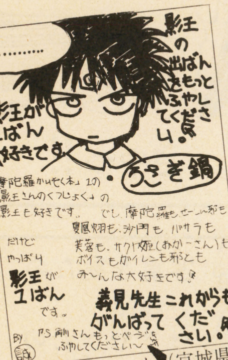
⓴[CDカラオケ]日本コロムビア株式会社 2名様
鎌田健太郎(山口県) 石井田洋子(東京都)

角川書店

幼稚園戦記 MADARA

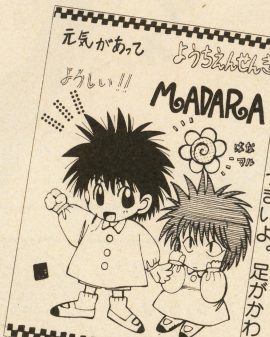
題字©禅／石塚静夫

孤独な私に愛の手紙を



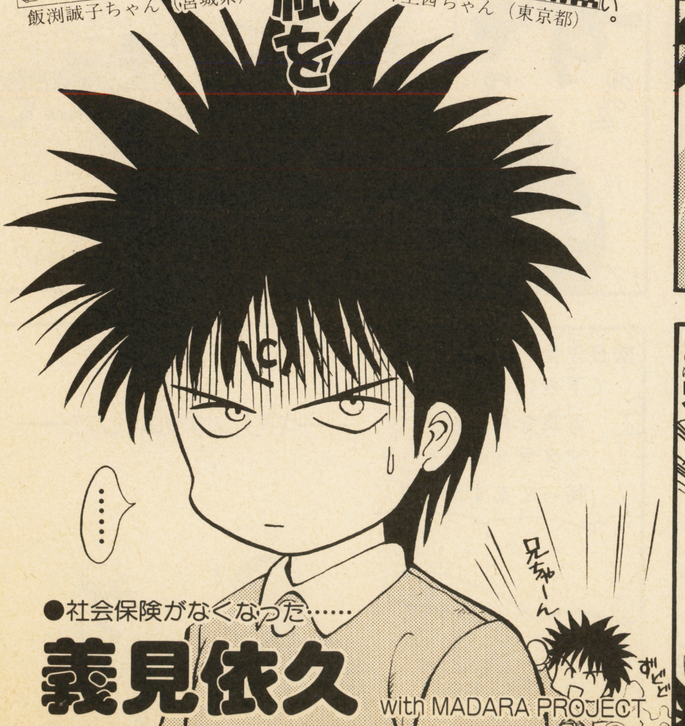
飯渕誠子ちゃん（宮城県）

▶義見は毎号32ページぐらい描いてもいーんだけどね。



井上茜ちゃん（東京都）

◀うひゃー義見よりうまいよ。足がかわいい。

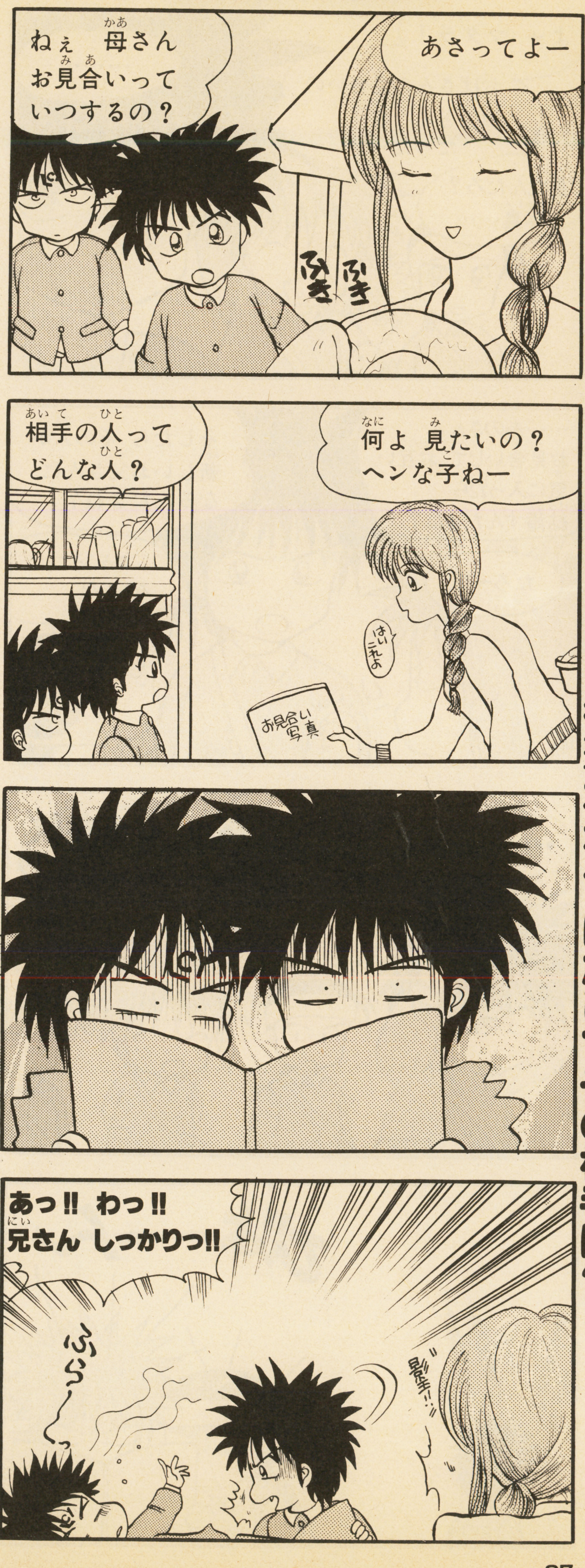


●社会保険がなくなった……

義見依久 with MADARA PROJECT

●お見合いの相手●

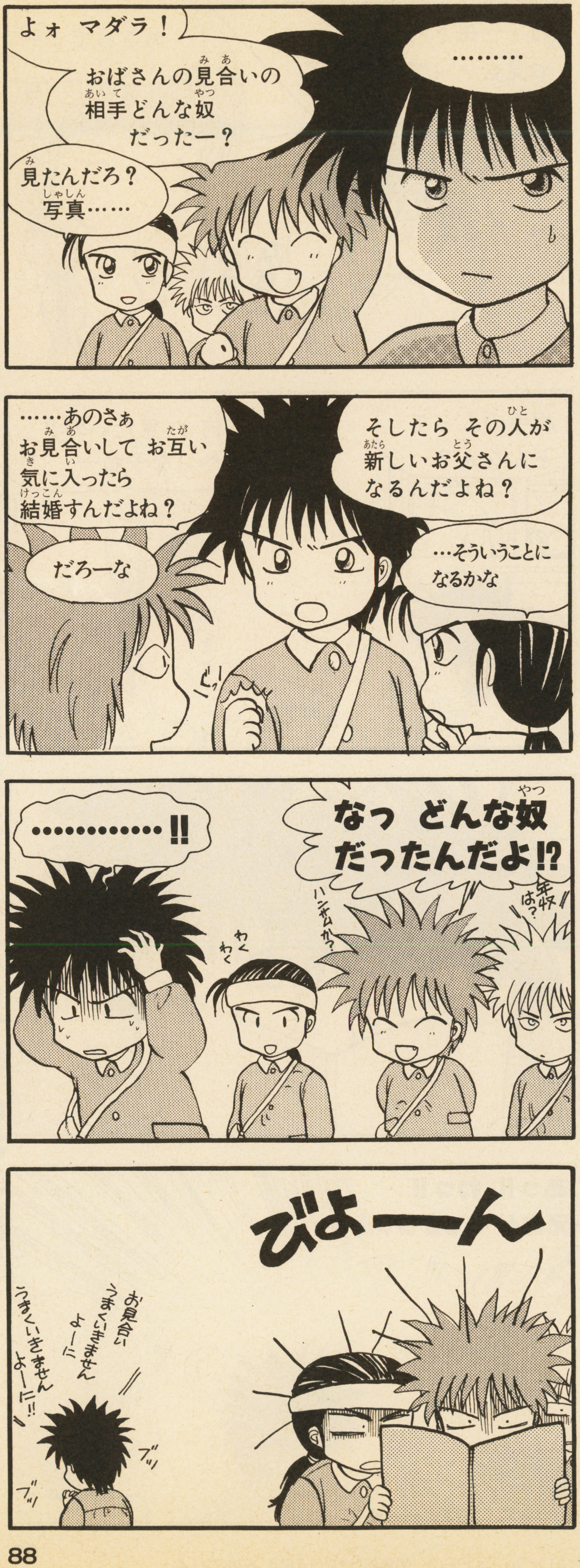
サクヤママがお見合い？ 金剛幼稚園に衝撃が走る。はたしてその相手は？



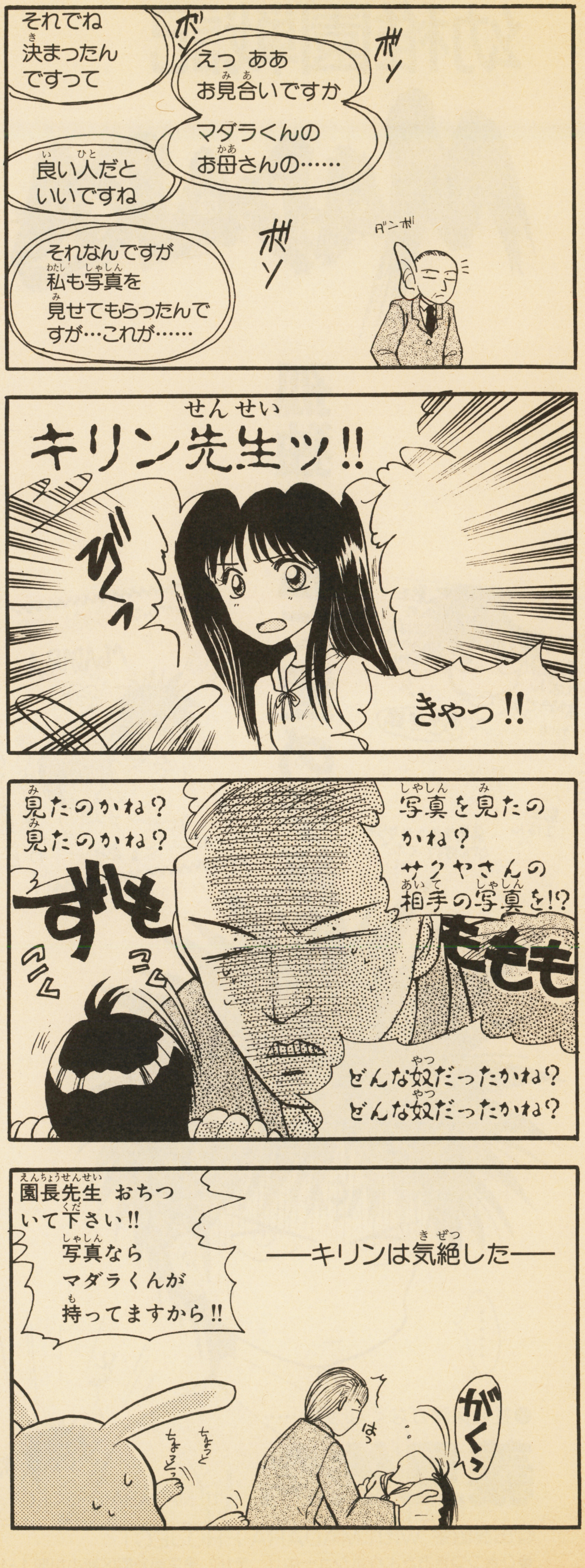
©田島昭宇 with MADARA PROJECT

●ひきつづきおたよりボシュー中!! 〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル「㊙SFC」編集部「MADARA」係あてだよ！

●恐怖の写真●

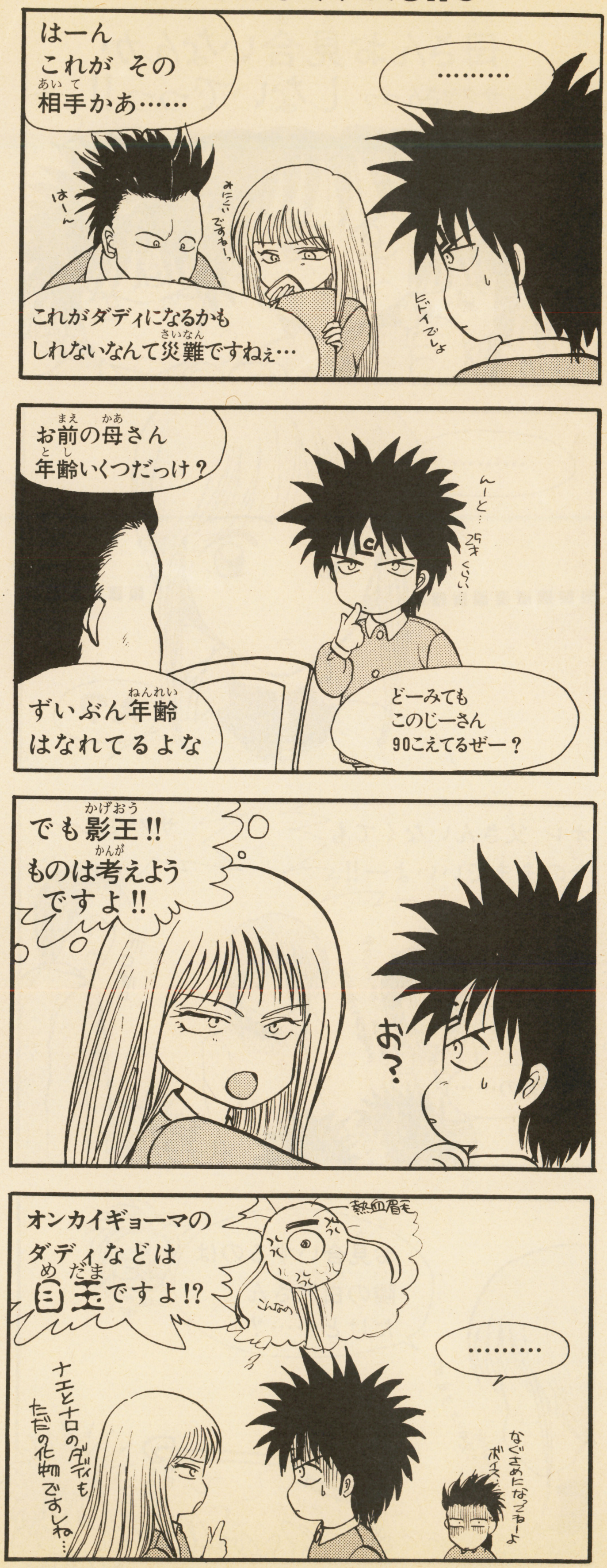


●ミロク 激情の人●



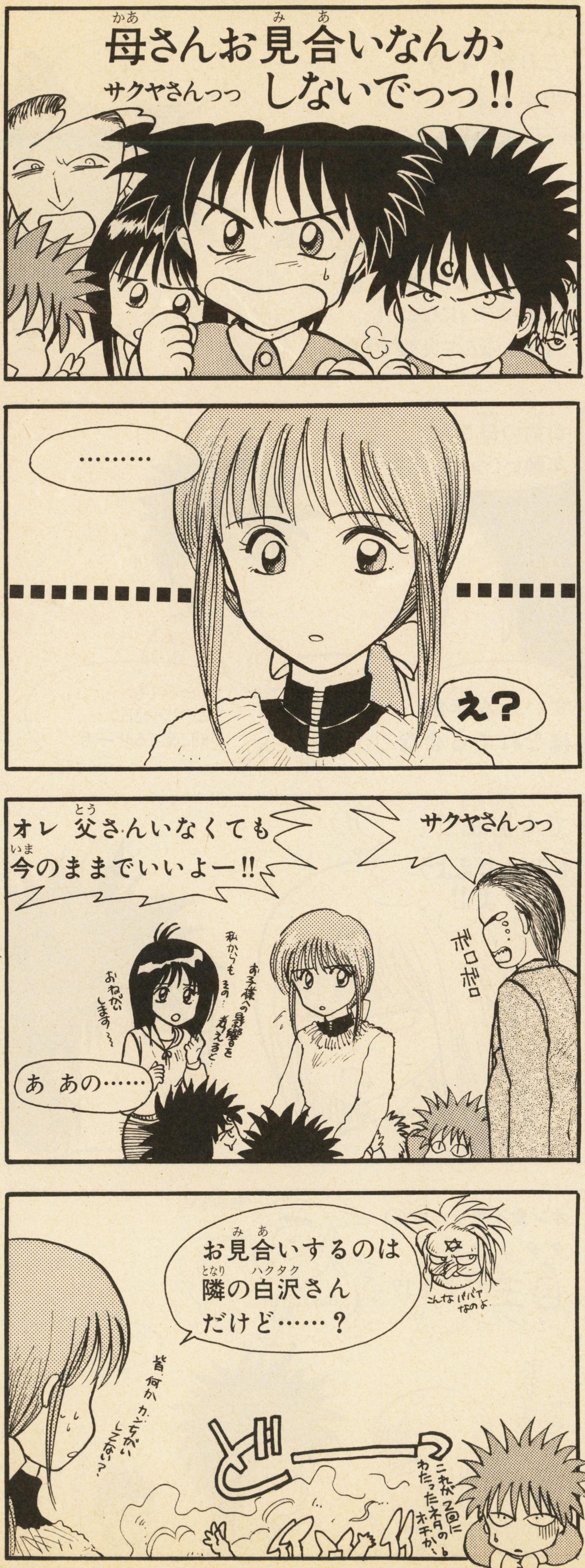
●そして正体(しょうたい)…●

●ボイスなぐさめる!!●

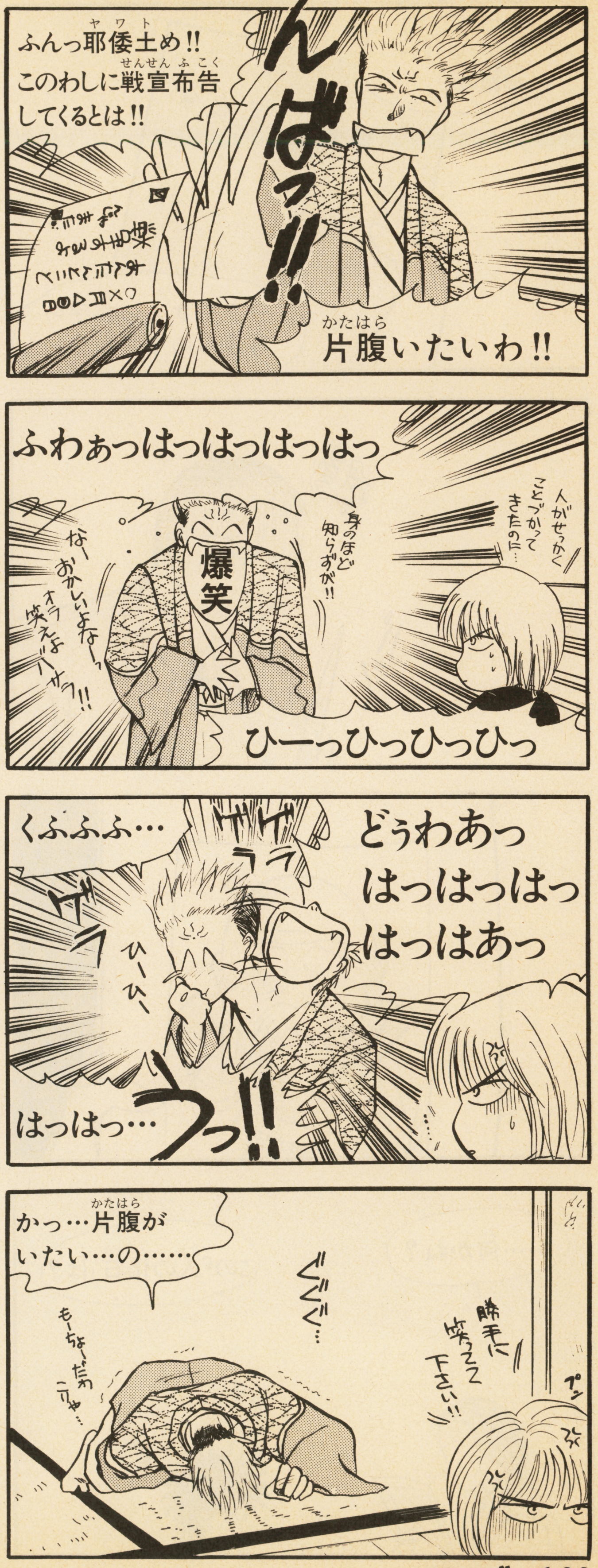


お見合い騒動は一件落着…。ミロク園長にかすかな希望が残った!?

●真実●



●大江戸昔話●



つづく!!

広報さん大募集

「ゲーム人物伝」では出たがり広報さんを大募集！ 御本人の一芸と引き換えに自社ソフトの宣伝もできちゃうぞ。なんておいしい話なんだ!!

マルカツ ゲーム人物伝

熱血！広報宣言!! Vol.3

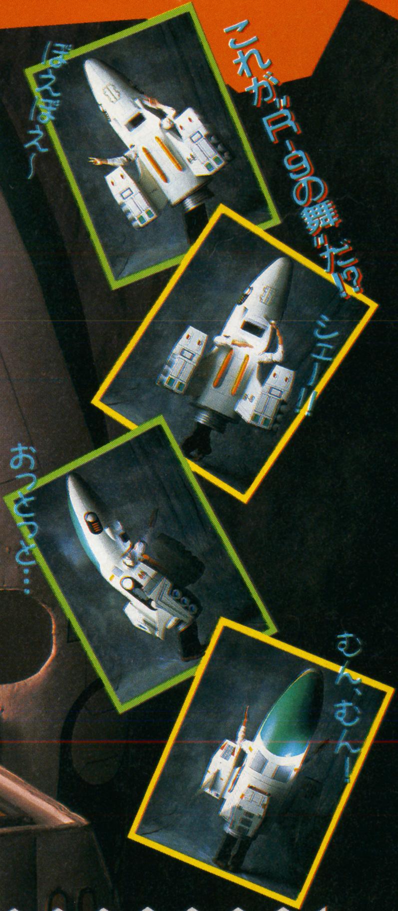
アイレム広報担当

高津祥一郎氏

「西に謎の“かぶりもの野郎”あらわる！」突如、編集部に寄せられた怪情報に、ゲーム人物伝スタッフは急きょ“かぶりもの野郎”探索隊を組織！ 先日、ついに正体を突き止めたぞ。その人物とはアイレム広報担当の高津祥一郎氏だ!! そればかりか、等身大の“R－9”をすっぽりかぶり、世にも不思議な“R－9の舞”を踊る図も入手したぞっ！

“かぶりもの”ならお任せあれ！

PLOFILE
名前 高津 祥一郎
年齢 25歳
趣味 カラオケ
ジェットスキー
特技 ものまね
(柴田恭平など)



アール・タイプ3 発売決定!! 詳しいコトはわかりしだい発表だ！

“R－9”の勇姿を見よ!!

ペコ：すごい〝かぶりもの〟ですね。これはいったい……？

高津：〝かぶりもの〟とはなんですか、かぶりものとは！ これがわがアイレムの誇る超戦闘機〝R－9〟ですよ！ どーです、かっこいいでしょう!!

ペコ：ええっ、あの恐怖の異形生命体を相手に、し烈な戦いを繰り広げたという……。うわー、は、初めて見ました。ありがたやー!!

高津：ふっふん。現在は戦線から離脱して、アイレム東京基地に安置されているんです。でも今日は㊗さんの取材だというので、特別に出動させました。ト・ク・ベ・ツにですよ。

ペコ：そういえば、この辺にちょこっとキズが……。これは敵の攻撃を受けた跡…というわけですね。

高津：いえ、それは初心会で子供に蹴られた跡です。

ペコ：どっひゃーん！ なんと、〝R－9〟は初心会（玩具の見本市のコト）にまで出動したんですか。そ、そんなトコに敵がいるんでしょーか!?

高津：いません。出動したのはゲームの宣伝のためなんです。

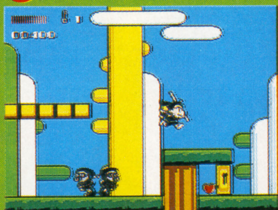
ペコ：それで子供に蹴られて…。彼も苦労してるんですねぇ。

高津：そーなんです。今度イベントでこいつの姿を見かけたら、なぐさめてやってください。

ペコ：わ、わかりました……。

わが社のイチ押しソフト

FC **快傑ヤンチャ丸3**



くるみ姫を救うため、ヤンチャ丸が大活躍だっ！

真空波や大車輪キックなど、ヤンチャ丸の必殺技が楽しいACTだっ。人気シリーズの3作め。前作の大ボス像林玄が再登場して、ヤンチャ丸の行く手をはばむぞ！（3月下旬発売予定／¥6,500）

アイレム会社メモ
社名：アイレム株式会社 設立:1974年 社員数:380名 本社所在地：大阪府大阪市 代表ゲーム：『スーパーアール・タイプ』（SFC）『怪傑ヤンチャ丸』シリーズ（FC）その他多数。

©1993 IREM CORP. インタビュー：ペコチーあべ（本誌編集）

SFC超新作特報

あのカプコンの期待度NO.1! ファイティングアクション!!

SFC	カプコン	￥9,000	5月発売予定	ACT	10M	—

カプコンがまたまたやってくれたぞ! '90年12月に発売されて大ヒットした『ファイナルファイト』の続編が登場するんだ。横スクロールタイプの、本格派激闘アクションの決定版だ!

世界征服を企む組織に挑戦状を叩きつけた3人!!

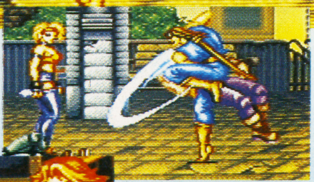
⬇身長189cm、体重65kg。柔剣道の極意を極めんとする男。ガイとは友人同士。

前作で壊滅させた、悪の組織マッド・ギア。だが、その残党はいまだに活動を続け、世界征服を企んでいたのだ。その企みを阻むべく、立ち上がったのは前作でもおなじみの怪力市長・ハガーと、新しく仲間に加わるカルロス、マキの3人。前作は、敵とのバトルの1つ1つに興奮したが、本作は動きやグラフィック面がそれ以上。よりパワフルで血がたぎるバトルが味わえるぞ!

マイク ハガー

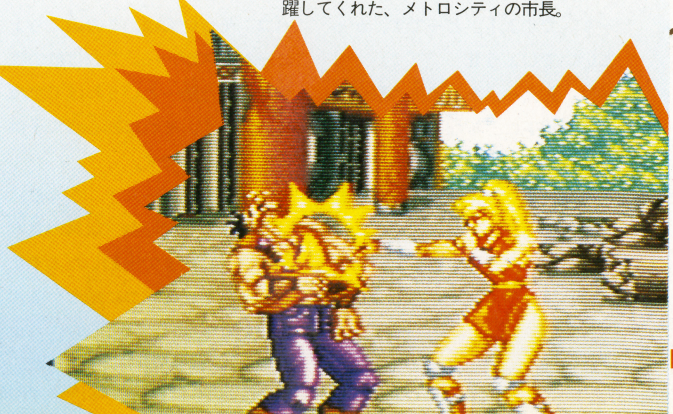
⬆身長202cm、体重121kg。前作でも大活躍してくれた、メトロシティの市長。

カルロス ミヤモト



源柳斉 真紀

⬅身長162cm、体重53kg。ガイの婚約者・レナの妹。ガイと同様、武道が得意。父である源柳斎と姉レナを救うべく立ち上がった。



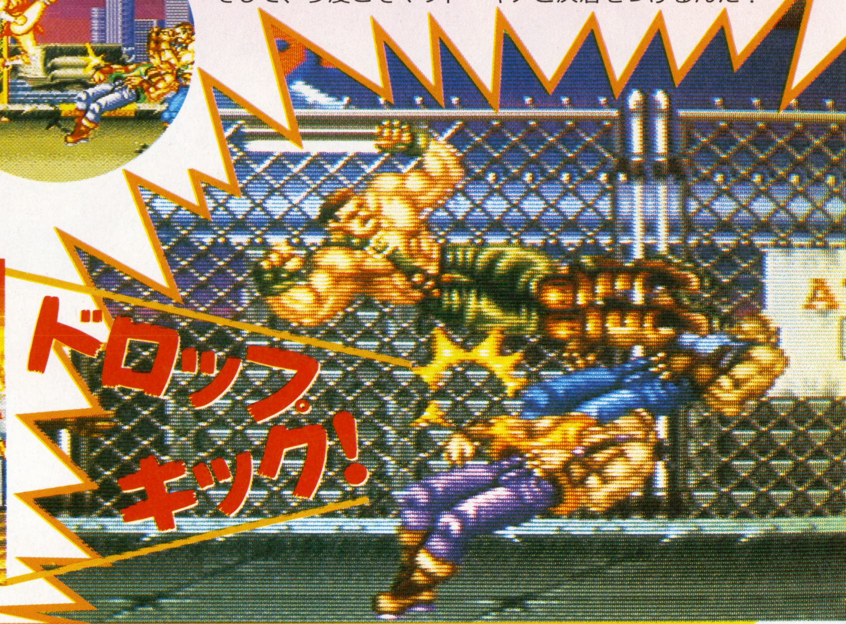
 ©CAPCOM

世界中がオレたちのバトルフィールドさ!

ハガー、マキ、カルロスが活躍する舞台は、全世界。まさに、世界中に散らばったマッド・ギアの手下どもを、ストリートファイトで倒していくんだ。

しかも、3人の体格を見てもわかるとおり、それぞれ得意な武術、必殺技などがある。前作以上にキレるそれらの技を使って、ザコたちを蹴散らしていこう。そして、今度こそマッド・ギアと決着をつけるんだ！

⬆軽快な操作で連続攻撃！ 襲いかかるザコ敵をバッタバッタと倒していこう。



⬆➡ステージは全世界で構成されている。そして、出現するザコ敵も多種多様で、見境なく出現。どんな場合でも、自分の戦いをしよう！

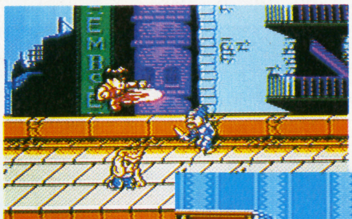
FCに登場! マイティ ファイナルファイト

FC	カプコン	¥6,500
6月発売予定	ACT	2M —

新システム導入で登場するコミカルタッチACT

SFC版『ファイナルファイト』に登場したキャラたちを、コミカルにデフォルメ。蹴る、殴るなどのアクション面もしっかりデフォルメされているから楽しいぞ。また、選択したキャラによって違う技が使えるっていうのも健在。コーディーはナイフ投げ、ガイは跳びげり、ハガーはプロレス技といったぐあいに、得意な技で悪党どもをなぎ倒すことができるんだ。爽快だぜ!!

そのうえ、敵を倒していくごとに経験値が獲得できる、新システム。もちろん、経験値を積み重ねていけば、ライフの上限が増えるし、攻撃力も高くなってパワーアップするぞ。



⬅戦うアクションも、コミカルな感じになっているぞ。でも、やればやるほど、熱がこもってくるんだ。

⬆敵をどんどん倒せばマイキャラが成長していくので、先へ進むのも比較的ラクに。

⬇元ストリートファイターだった市長。すばやさやレベルアップは遅いけれど、技の威力はずば抜けて高い。

⬆武神流忍法39代目伝承者。素早い動きで技をしかける。技自体の威力は3人の中では低いものの、レベルアップは早い。

⬆生まれながらのケンカの天才。スピードやパワーとともに、3人の中ではもっともバランスのとれたキャラクター。ナイフ投げが得意。

今年も春から
コンプやでぇ〜っ!!
新連載!!
JAPAN
大塚英志
+
伊藤真美
ヤンキー復活編
山本よしふみ
巻頭カラー!!
ファンタスティック
リカオン
佐治ジロー
ハイパーエルフ麗子
羽衣翔
ダイ・ソード
長谷川裕一
DEATHMASK
MEIMU
月刊
コミック
コンプ
毎月26日発売 定価390円(税込)
4月号絶賛発売中!!
角川書店

NOW ON SALE!
好評発売中!

アメリカ流で学ぶ。

アメリカの高校生を育てた英語辞典、日本上陸。

★アメリカの高校生も使っています!
米国屈指の教科書出版社「スコットフォーズマン社」の定評ある英語辞典を日本の学習者向けに編集しました。

★見やすい大きな活字、使いやすい2色刷り。
高校生、大学生の英語学習からオフィスで、ご家庭で、あらゆるシーンに強い味方となるスコットフォーズマン英和辞典です。

★新語、スラングも満載!
例文は古典だけではなく、70年代以後の現代アメリカ英語の表現を活用。あらゆる分野の新語を数多く収録しました。

★他にも使いやすい工夫がいっぱい!
監修:亀井俊介ほか、一流スタッフによる編集。すみずみまで徹底した使いやすさ、紙面の工夫がうれしい英語辞典です。お正月、成人式、春のご入学のお祝いに最適です。

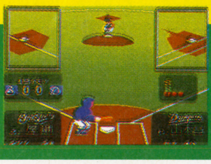
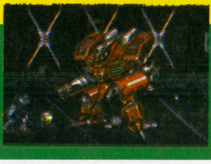
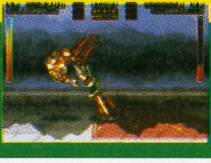
Scott Foresman
ENGLISH-JAPANESE DICTIONARY

スコットフォーズマン 英和辞典

体裁/B5判
全1892ページ
定価9,800円(本体9,515円)

角川書店

HOW TO WIN
スーパーファミコン


96 スーパーファミスタ2

98 EDONO牙 エドノキバ

100 DEAD DANCE デッドダンス

スーパーファミスタ2

SFC	ナムコ	¥7,900	3月12日発売予定	SPG	8M	P

これは絶品! ファミスタファン必携だ

『ファミスタ』シリーズのファンにはすごくうれしい新ソフトが発売されるぞ！ すでにSFCで出ている『スーパーファミスタ』の続編として登場だ！ このソフトは、新モードを増やし、よりリアルな演出がなされていて、非常に完成度が高くなっているのだ。ではその面白さを紹介しよう。

ついにSFC用『ファミスタ』の第2弾が登場した。ゲームの第2弾というと、まるっきりゲームシステムが変わっていたりするけれど、こと『ファミスタ』となると、話は違う。毎年激しく変動する日本プロ野球界に合わせて、今までにもFCの『ファミスタ'86～'93』や、SFC版などを出しているのだ。だから『2』になっても、基本的なシステムは変わっていない。選手の名前や成績、チームデータなどがリニューアルされ、1Pや2P対戦などのモード数が追加されたぐらいだ。でも、選手名なんかは、古いデータより最新データでやったほうが、よりのめりこめるだろう。ほかのシステムとしては「オールスター」「ドラフト」などのモードが用意されている。また、イニング数の設定などができる「オプション」も健在だ。

実名プロ球団×12＋架空の4球団も！

⬆基本の12球団（横浜ベイスターズもあるぞ！）と、おまけチームが4つ。さらに隠れチームも…。

ナムコスターズ
シリーズのファンならおなじみ、歴代のナムコゲームのスターたちが野球選手になったチームだ。俊足の「ピノ」と4番「パック」も健在。けっこう強いチームなんだな。

アッシーズ
走力のある選手ばかりが集まったチーム「アッシーズ」は中で4チームに分かれている（ウィンズ、コズモプラネッツ、ダイナミック関西、ラ・ヴィ・アン・ローズ）。

カットバス
強烈な打撃を誇る球団で「ジューシーフルーツ、ヒーローズ、ジュワイオクチュール、スパイシーズ」の4つに分かれている。打撃力はすごいが、鈍足ぞろいである。

ヤクターズ
ぱっとしないプレイヤーの多いチーム。「ボードビリアンズ、ハニースイーツ、ボディーコンシャス、オーシャンハーベスト」の4つに分かれている。イマイチだ。

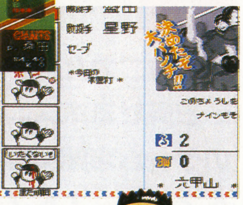
©㈱ナムコ

ノーマルプレイで燃えちゃおう「公式戦」

基本となるのが公式戦だ。1Pでやると、一試合勝ち進むごとにパスワードが表示される。全球団を倒すと、めでたく優勝だ。今回のCPUはちょっとおバカさんなので、一塁に走者が出たらソク1点取れる（やり方はまだヒミツ）。ともあれ『ファミスタ』は2P対戦にこそ真のおもしろさがあるのは常識。リアルチームで燃えろ！

⬆ラッキー7（7回になると全打者が無条件パワーアップ！）のデモ。渋めでいいかも。

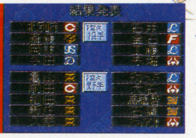
⬅勝利だ！ 時間を短縮するため、イニング数を1にする手もある。



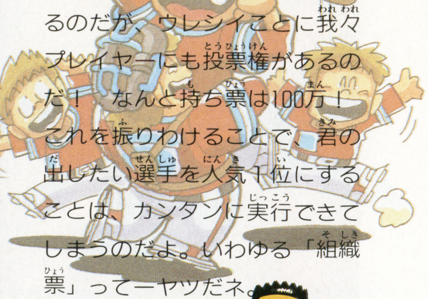
➡試合終了後、翌日発売の「ナムスポ」が読める。4コママンガもあって楽しめるぞ。

ドハデに決めて…「オールスター」

⬆画面下のほうに表示されている100万票を振りわけて集計結果に振りこめるのだ。ひいきチームの選手を上位にしよう。



➡プレイヤーが邪悪を働いても、監督推薦がある。なんでだよォー。



セ・パ両リーグから人気投票で選抜された、スター選手たちの夢の球宴ができるモードだ。投手から捕手まで、9つの守備位置でそれぞれファン投票があるのだが、ウレシイことに我々プレイヤーにも投票権があるのだ！ なんと持ち票は100万！ これを振りわけることで、君の出したい選手を人気1位にすることは、カンタンに実行できてしまうのだよ。いわゆる「組織票」ってーヤツだネ。

今回はこれが売り！「君がヒーロー！」

12球団、もしくはナムコスターズにオリジナルの選手を作成して入団させ、活躍させようという新モードだ。作りたい選手のタイプをすごく細かく設定できるので、デタラメに作るか、あるいは自分のデータを入力して、分身を作ろう。性格テストまであって、答えによって性格が変わるゾ！ パスワードで何人でも作れるのがグー。

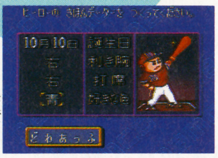
エースor4番打者？

⬆投手陣の層が薄いチームならエースを選ぼう。でも、あまり華はない。

⬆「攻撃は最大の防御」ってことで、私なら頼れる4番打者を作ります。

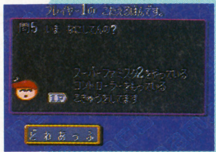
基本データ入力だッ！

⬅基本データの作成。生年月日、きき腕、好きな色など。あまり考えず入力しよう。



➡もちろん自分のプロフィールを突っこむぜ！ という方はこのようにマジで。

性格診断っす



⬅妙な問題、マジな問題、意味不明な問題などの答えをもとにCPUが計算する。

➡すべての質問（5問）が終わると、CPUがもっともらしく計算を始めるが…。

めでたく入団となる

⬅どへーん、こんなヤツが生まれた。私は足の速いほうが好きだからこれでOK。

➡晴れてチームに入団。これから試合で鍛えられるとも知らずボーッとしてるね。

一番わけのわからない「ドラフト」モードだ

これがよくわからん。前作にもあったんだけど、欲しい選手を指定のワク（ドラフト要員18人＋おまけリーグ12球団の216人）の中から2人採用し、その選手を使い闘うという、目的がよくわからないモード。12球団のドラフトで、1巡あたり12人の選手がランダムに登場し、重複するとクジ引き。

⬆指名した選手を獲り損ねると、2巡めへ…。

⬆今イチの選手しか残らないことも。難しい。

➡とりあえず獲得した選手を率いて試合に臨む。選手の能力により打順を決めるのが得策だろう。地道に育てよう。

シリーズ最強の大傑作だぞ！

前作を買い損ねた人は絶対に買いだ!!

⬅ウレしいオプション設定だ。エラーの有無やCPUの強さ、イニング数まで変えられる。

➡3つの球場から選ぶ。ドームがないのも時代の流れなのか…。

⬅ホームランのデモはかなり強烈だッ!!

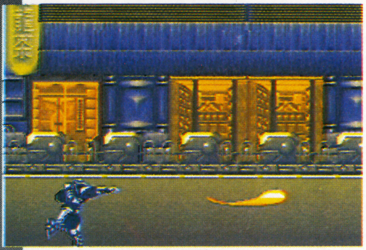
一番感じたのは「打ち味がいい」こと。『ファミスタ'86～'87』と、PCの『ワースタ』にしかなかった打ち味が復活している（アーケード版の、『ワースタ』の「引っぱる」打ち味もなかなかよかったけど…）。これはモード数の追加やグラフィックの美しさより大切だよね。うん、買い！

21世紀の東京を舞台にエドノキバが翔ぶ

SFC	マイクロワールド	¥8,900	3月12日発売予定	ACT	8M	—

メカニカルなキャラクターたち。巨大で個性的な動きを見せるボス。そして数々のテクニックの存在がこのゲームを熱くさせている。はたして君たちはパワードスーツ『エドノキバ』を駆り、無法の牙をむくテロリストたちを壊滅することができるだろうか…。法と正義の牙が今、メトロポリスを駆け抜ける。

華麗なるエドノキバ「必殺技編」

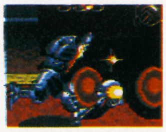


必殺剣法「鳳凰斬」(ホウオウザン)

Ⓨボタンを押し続け、➡を押しながら放すと剣を投げる。ブーメランのような動きをする剣は自機を動かして誘導が可能。ただ剣が戻るまで攻撃ができなくなるから注意しよう。

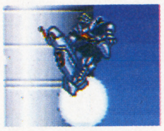
提灯オプション「御用」(GOYOH)

自機につくオプション。ボンバーとして使った場合、爆風がオプションに戻ってきたときにダメージを与えるので注意しよう。ボス戦で特に効果があるので、ボスまでとっとけ。



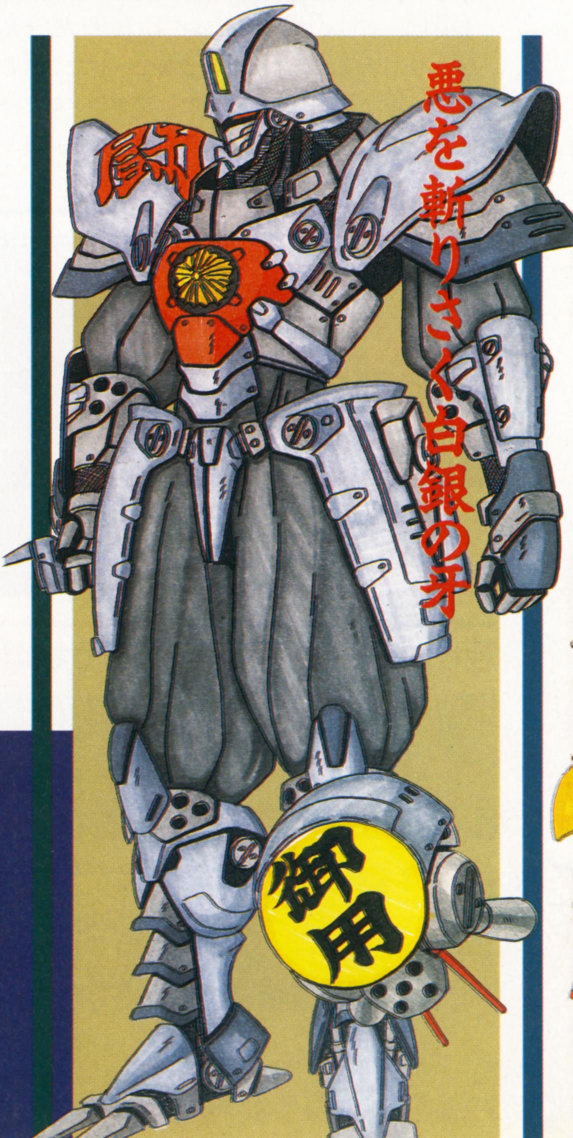
防御体勢をとれ

防御体勢をとれば、正面からの敵弾もはね返す。体当たりやトラップは防ぎきれないぞっ。



空を翔べ！飛造

空中や水中ではこれに乗って活動する。8方向に移動でき、敵の攻撃がよけやすくなる。



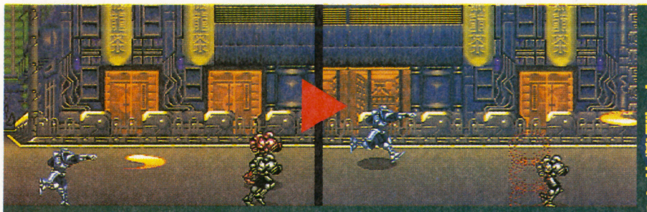
「EDO」を守り、生き抜くためには

奥ゆきをどう利用するかがこのゲームの最大のポイントだ。敵が攻撃してきても、わざわざ防御やジャンプをせず、縦に移動してかわしてしまえっ！　これはボスにもいえることで、ダメージの大きい体当たりなんかはこれでOKだ。

自機の弱点を知ることも大事。弱点は3つあり、①接近戦に弱い②防御するとき、一瞬動けなくなる③剣を投げたあと、まったくの無防備になる。特に③は無意味に操作すると連続してダメージを受けることになりかねないから要注意だ。

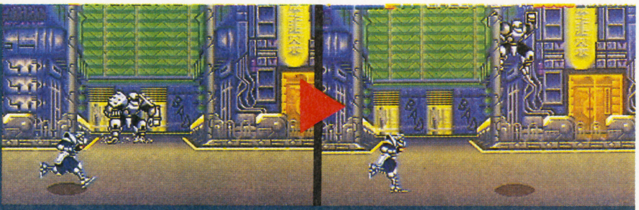
©MICRO WORLD／TELENET JAPAN 1993

華麗なるエドノキバ「テクニック編」



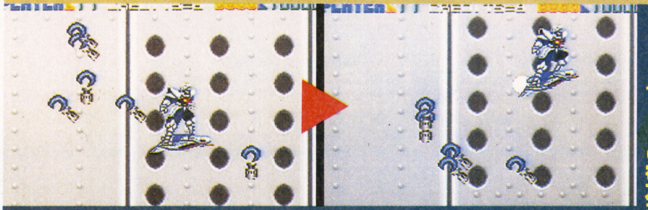
1 ジャンプして上下誘導もできる

必殺「鳳凰斬」は投げ放ったあと、自機を動かして誘導できる。これを利用して一度に複数の敵を倒せるんだ。１面のバイクに乗った敵はバイクから降ろすことなく倒せる。ボスにはたいてい２回、うまくやれば３回当てられるぞっ！



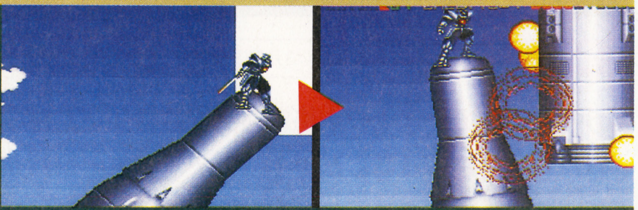
2 影を見て安全地帯を探せ！

奥ゆきのあるゲームでは影が特に重要になる。このゲームもそうで、空中にいる敵や飛びかかってくる敵がどこにいて、どこを狙って着地しようとしているのかは、影を見ればすぐにわかる。常に安全なポジションをキープしよう。



3 攻撃するよりもずっと安全だ

誘導弾は攻撃するよりも、よけに徹したほうがいい。それに誘導弾は画面中に８個しか出現しない。数を減らして画面外からふい討ちを受けるより、よっぽどいいはずだ。動きは単純だが、油断しないにこしたことはない。



4 多少のダメージは覚悟で斬れ！

ＩＣＢＭ上で戦うとき、上下移動がかなり遅くなる。画面の下の方から、ＩＣＢＭがどんどん出て、さらに撃ってくるぞ。まともにやっていたらよけられないから、自機を上方におき、出現と同時に斬りまくり、破壊してしまおう。

テクニックを参考に、各面の攻略ポイントを見てみよう！

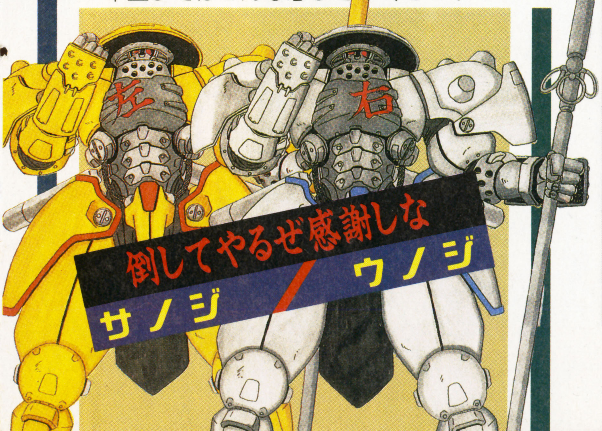
１面は敵の配置もごく普通なので攻略する上でも特に問題はない。ただ、画面後方から敵が出現するので、なるべく中央で戦おう。

暗闇の２面。１面と大差ないが、ザコが武装し撃ってくる。無理に防御せず、ライン移動でやりすごそう。ちなみにボンバーを使っても真っ暗にならないから心配は無用だ。

空中要塞との対決の３面。この面は飛造に乗り８方向に移動できるぞ。誘導弾を上手に処理すればこの面は終わったも同然だ。

４面はただ進んでも、先に行けないようになっている。正しい扉に入って、先へ進んでいこう。１体だけいるザコはまず倒せないので、かまわずに進もう。

中盤まではこんな感じでいくぞっ！

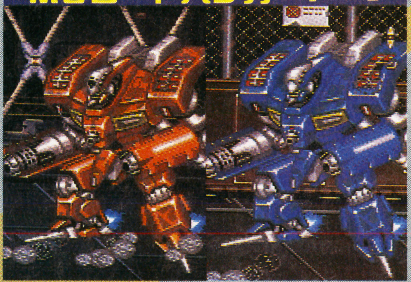


無法の牙を粉砕せよ「ボス編」

天翔る蒼きライバル

▲ＡＣＴ１と３に登場するエドのキバのライバル「カラス」。そのわりに弱く、接近してザクザク斬るだけで倒すことができる。ＡＣＴ１では倒せないけどね。

MSムートハンガーⅠ・Ⅱ

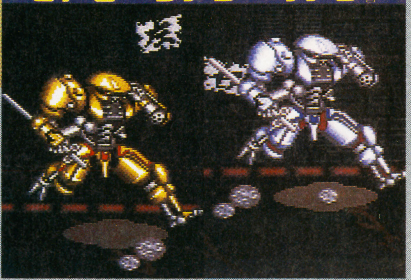


▲ＡＣＴ２と５のボス。しっかり武装して手強そうだけど、たいていの攻撃はライン移動でかわせてしまう。特にボンバーはよく効くので、必ず使ってやろう。

ミロクテン防御デバイス

▲ＡＣＴ３のボス。左端で、頭を鳳凰斬で攻撃すれば楽に倒せる。自機の回りから撃たれる青い弾は、防御ができる。倒したあとも接触するとダメージを受ける。

SPS『サノジ・ウノジ』



▲ＡＣＴ４のボス。色違いだけではなく攻撃方法もまるで違う２機の強敵。どちらかを集中して攻撃し、一方を先に倒さないとＨＰがいくつあっても足りないぞ。

DEAD DANCE

SFC	ジャレコ	¥9,700	3月26日発売	ACT	16M	P

あの『ストⅡ』以来の本格派対戦型格闘ゲームが、あのジャレコから登場したぞ！ ハデハデな必殺技を使う個性的な４人の主人公たちを駆使し、１Ｐだけでなく、友だちと熱い対戦を繰りひろげようぜッ！ とにかく、硬派な対戦格闘ゲームなのだ！

激突！ ４人＋７のイカれたバトル野郎ども!!

200Ｘ年に起きた大戦により狂った時代に、「格闘神」と呼ばれる男が地上を支配しようとしていた。格闘神の塔はいつの日からか、入った者は生きて戻れない死の塔と呼ばれ、その巨大な墓標のような姿は人々の恐怖の象徴となっていた。しかし、この強大な「格闘神」に立ち向かう４人の戦士がいた。翔・ザジ・琴乃・ヴォルツの４戦士がそれぞれデスタワーへ向かっていた。だが、塔の扉を開けるのに必要な鍵は４本、そして塔へ入れる者はただ１人…。いったい、誰がこの死の塔に入ることができるのか？ 今、４人の戦士が激しく燃えあがる。

翔

日本（北海道）出身、22歳。日本古来より決して表舞台に立つことを許されなかった裏武術である〝闇手〟。その一派である「天牙覇鳳流」の伝承者として彼は育てられた。どの格闘技にも属さず、形のない変幻自在の攻撃が覇鳳流の極意である。

ZAZI

アメリカ（テキサス）出身、22歳。翔と同じ流派。異国人であるというハンデをその天才的な武術センスで克服し、伝承者の地位に登りつめた。翔とは大戦以前に一度、真剣勝負をしたが、危険を察した立ち会い人に試合を止められてしまった。

琴乃

日本（京都）出身、19歳。剣術に長ける「九鬼真伝流忍術」の伝承者。師匠でもあった父親を「格闘神」に殺され、その復讐のためにこの塔までやってきた。その容姿に似合わず、「殺し」の技術については一流の腕前を誇る、巨乳ギャル。

VORTZ

オランダ（アムステルダム）出身、31歳。打、蹴、投、極と格闘技すべての要素を持つプロレスに、独自の技術を取り入れ「獅子王」の異名を持つ。その名の通り、どんな相手と闘うときも決して妥協はしない。沈黙の王者ヴォルツは寡黙だ。

プレイモードはろつ。うまくやろうぜ!!

基本！ ストーリーモードだ。

あとで紹介するけど、１Ｐモードはなかなか楽しい。ほかの3人の主人公たちを倒したあと、７人いる「死の塔」の番人たちと闘う。最上階に到達できるか？

１対１の男の対戦モードだっ！

当然、対戦モードがあるぞ。４人からお互い１人ずつ選んでトコトン殺し合う楽しいモードだ。やるか、やられるか、すごく燃えることは確実。

対CPUの対戦だ！ 熱いぞッ

「１Ｐ vs ２Ｐ」とは少し違うからご安心を。なんと「デスタワー」の番人たちと闘えるのだ！ さすがにラストのボス・ジャドーとは闘えないけどね。

 ©1993 JALECO LTD.

STORY MODE

HOW TO WIN

SYOH

ZAZI

KOTONO

VOLTZ

ストーリーもおもしろい!

当然、ストーリーモードでは4人の誰を選ぶかによって、話が違う。だから話の展開を見ていくだけでもけっこうおもしろいぞ。ストーリー性が強いからといって、肝心の格闘アクションがつまらないなんてことはまったくないのが驚きだ。

⬅翔で始めた場合、最初の相手はライバルであるザジだっ!

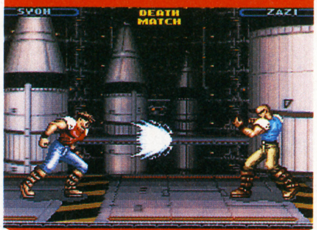
⬅巨乳で太めの女忍者（くの一ではない?）は、好みだ。

⬅ZAZIと翔は、完全に同じ能力（実力）を持っているのダ。

⬅ヴォルツはいいゾ。無言だが彼の底知れぬ力にはビビる。

キャラクターによってストーリーが違うのだ!

青雷拳（せいらいけん）

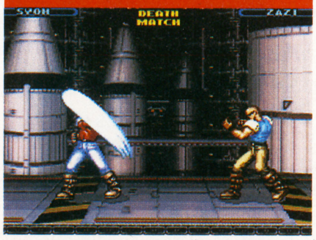


⬆（右向きのとき）↓→と入れて小・大パンチで出る、判定の大きい飛び道具だ。

装光破（そうこうは）

⬆←↘と入れて小・大パンチ、「ダッシュアッパー」といえばわかるだろう。

龍撃刃（りゅうげきは）



⬆→にためて（!）↙で大パンチ。一瞬無敵になるのでジャンプ中は常にためろ。

青雷拳（せいらいけん）

⬆操作は翔とまったく同じ。撃ったあとのスキが大きいので注意しよう。

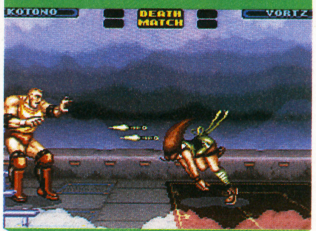
装光破（そうこうは）

⬆装光破は小・大でダッシュの距離が違う。でもスゲエよけにくいので使えるんだな。

龍撃刃（りゅうげきは）

⬆「前に歩いてためる」。これは某ゲームのキャラに試されてボツったため方だぞ?

九鬼双烈刃（くきそうれつは）



⬆↙にためて→と入力して小・大パンチ。モーションが大きいのが欠点だが使える。

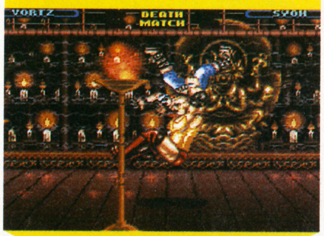
撃鷹脚（げきようきゃく）

⬆↙にためて→と入力して小・大キック。強力な返し技だが出したあとのスキが…。

抜刀霞斬り（ばっとうかすみぎり）

⬆↓↙←と入力して小・大パンチ。瞬時に敵の懐ろに入り、斬る技だが、今イチ弱い。

マッスルバスター



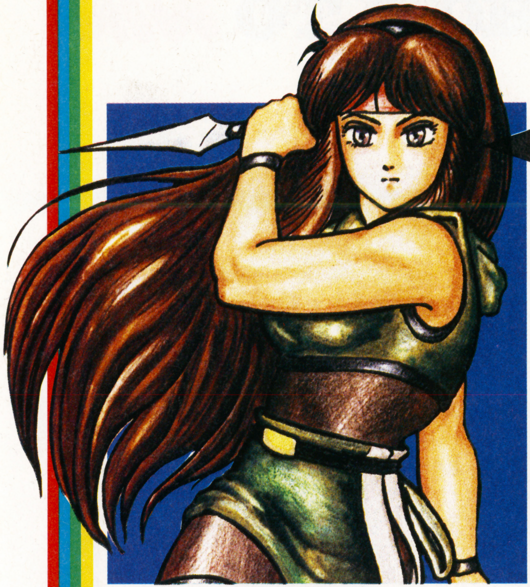
⬆←↙↓↘→と入力して大パンチ。コントローラーでの入力は難しく、間合いが狭い。

ライトニングタックル

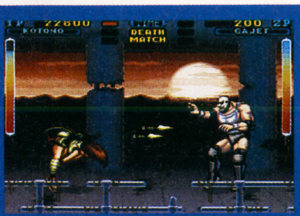
⬆←にためて→と同時に大キック。2回ダメージを与えることができるので使える。

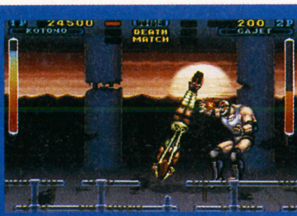
クライムアックス

⬆↓↘→と入力して大パンチ。いわゆる対空エルボー。カッコいいけど、ノロい技。



うっぴょ〜♪ 私、こんなかわいい顔しているけど、いちおう忍者なの♡ お父さんを殺したヤツを探して旅してるんだ。みんな、私を使ってね♡





⬅➡基本的な攻めはコレ。苦無をうって敵を跳ばせて、撃鷹脚で迎撃する。卑怯でいいでしょ。

生き残るための生活の知恵を伝授しよう

4人のキャラのうち、一番攻略しやすいのが琴乃だ。ため技が2つあり、飛び道具と上方への迎撃キックを持つため、どんな攻撃でも防御できる。操作も単純でリーチもあるので、慣れやすいのである。投げも2種類あって、目を楽しませてくれる。

⬆これは九鬼流巴崩し。2種ある。

ストーリーモード紹介!(ラスボスは秘密だよ)

VS翔

⬅対翔は、飛び道具があるうえ、装光破が強いので、かたくいくなら装光破をからぶりするのを待って、跳びげりや撃鷹脚で攻める。

VSザジ

⬅ザジは基本的に翔と同じ能力を持っているが、多少攻撃的な性格だとみえて、ピョンピョン跳びはねてくる。もちろん撃鷹脚だ。

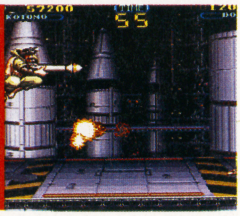
VSヴォルツ

⬅ヴォルツのパワーをナメるとあとがコワイ。ヘタに撃鷹脚をからぶりすると、クライムアックスがくるぞ。また、シメ技にも注意。

VSビーンズ

⬅大バカヤローの「ビーンズ」は、狂った衣装だが、足技はかなりのもの。足元への攻撃は確実にガードしよう。発狂してもガードだ。

VSドルフ



⬅元軍人のドルフ。ミサイルランチャーはそれほど怖くはないが、急角度で突っこんでくる空中攻撃は注意。異常に速いぞ。

こいつが話題の(どこでだ?)大バカヤローだ。こんなヤツが敵の先頭に来るのだから、ジャドーもロクな部下を持ってねえな、まったく。

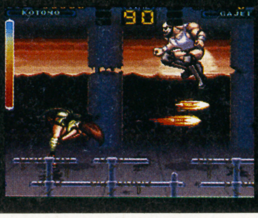
名場面集

「死の塔」の最初の番人はバカ

ビーンズである。彼はバカだけど、発狂するときがあって、このとおりメチャクチャな状態。手に負えねーよ。

REIだ〜っ!実は女です。

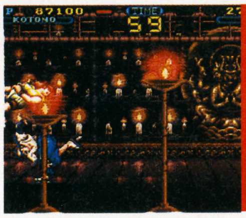
コイツこれでも女なんだよな。資料によると「骨拳法」を使うらしい。また、呪術師でもあるらしい。怖え〜。



ガジェットのうまい倒し方は?

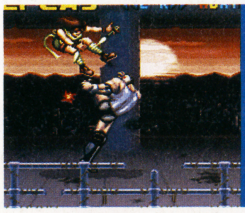
覆面をした巨漢のレスラー。ファイティングポーズが、ヴォルツと生きうつしなのは、ただの偶然だろうか。

VS水野麗



➡一応、女らしい。飛び道具を2種類持っていて、両方とも苦無には当たらないため、あいうちをくらいやすい。守りの堅いヤツだ。

VSガジェット

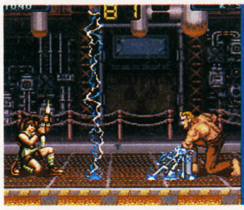


➡ヴォルツに姿がそっくりなガジェットは、攻撃方法もヴォルツの技を強化したものになっている。攻略法はヴォルツと同じでいい。

VS紫狼

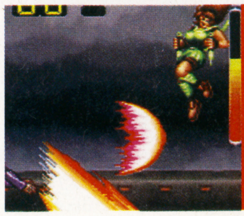
➡悪魔のような刀さばきを見せる、紫狼。ジャンプのときもその長い刀を伸ばして跳んでくるので、スキがとても少ない手強い敵だ。

VSキース



➡『闘いの挽歌』のアイアンアームのようなヤツ。3回以上の攻撃を与える必殺技を2つも持っている。対戦で使えたら強そうだ。

VSジャドー



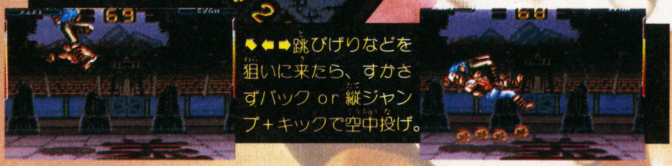
➡最後のボス、ジャドーだ。都合により姿は公開できないが、ほとんどインチキとも思える強さだ。でも案外ハマリやすいんだよね……。

VSモードで異常過熱を！

HOW TO WIN

男の同キャラ対戦(女もだ)

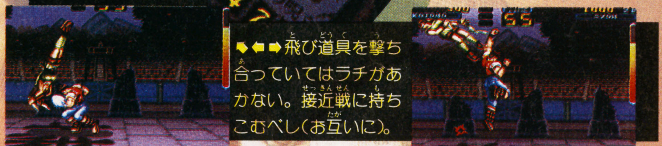
宿命の対決だ。実力が同じなだけにキワドイ勝負になってくるのだが、装光破が強すぎるため、それの連発に終わってしまうとつまらない。なるべく足技を駆使して、シブい試合を展開してほしい。空中投げは全キャラ中、一番カッコいい技だろう。イチオシ技！



➡⬅➡跳びげりなどを狙いに来たら、すかさずバック or 縦ジャンプ＋キックで空中投げ。

ヒーローVSギャルキャラ！

お互いに飛び道具を持っていて、上の方向への強い返し技も持っているため、決め手は接近戦にありそう。装光破は近くで出されると、こちらがガードしてないと必ずといっていいほどなぐられてしまう恐ろしい技だが、滑っているときに投げ返されるとは驚き。



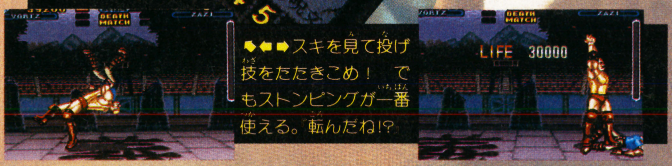
➡⬅➡飛び道具を撃ち合っていてはラチがあかない。接近戦に持ちこむべし(お互いに)。

力こそ正義だ！ 全組合わせを紹介、分析！

ご他聞にもれず、この『デッド・ダンス』も対戦は熱く燃えるのだ。技の多彩な琴乃がやはり強いが、それをはね返してこそ真のファイターだっ!!

色モノだが味のあるレスラー

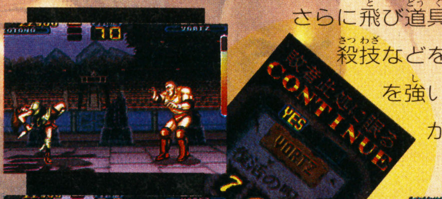
一見してヴォルツのほうがパワーに勝るので勝てそうであるが、やはり翔&ザジの装光破は強い。特に起き上がり時などにやられると、なかなかイヤなものである。マッスルバスターは狙ってもほとんど意味がない。それよりスキを見てストンピングがベストだ。

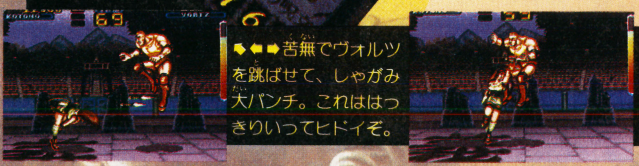


➡⬅➡スキを見て投げ技をたたきこめ！ でもストンピングが一番使える。『転んだね!?』

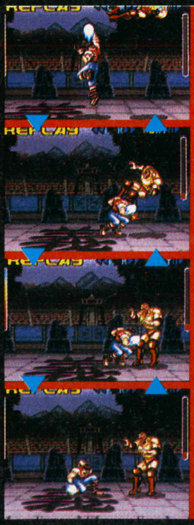
まさに"美女と野獣"だッ!

まさにタイトル通りの闘いだが、ストーリーモードで琴乃が簡単にクリアできることからもわかるように、彼女は守りが堅く、さらに飛び道具や、操作の簡単な必殺技などを持っているため苦戦を強いられるだろう。琴乃が有利で試合は進む。手強い女だぞ！





➡⬅➡苦無でヴォルツを跳ばせて、しゃがみ大パンチ。これははっきりいってヒドイぞ。

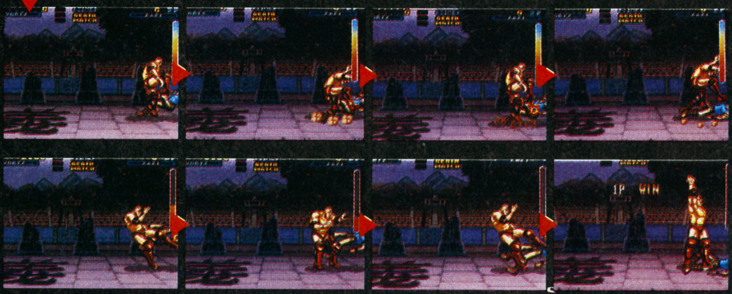


REPLAY MODE

このソフトには非常におもしろいモードが設定されている。それは「リプレイモード」。試合の決め技の前後を見直せるんだ。スロー、早送り、巻戻し…と、何度でも繰り返し見ることができる。だからアニメーションを細かくチェックしたいアナタ（危ない）も、ゲーム雑誌のライターにもウレしいサービスモードなわけだネ。とにかくこんなのは初めて見たぞ。ジャレコさん、やるな！

ころんだネ!?

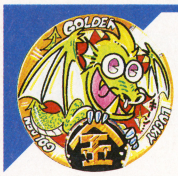
タイトルの「転んだね!?」は、なるべく低い声でウレしそうに友人に宣言するのがベスト。CPUは脱出不可能なハメ技なのだ。



絶頂期っス ウラワザ ハイパーマーケット

ウラワザハイパーマーケット

今回の「FFV」は「ハマリ特集」だぜェ〜イッス。パコッ!



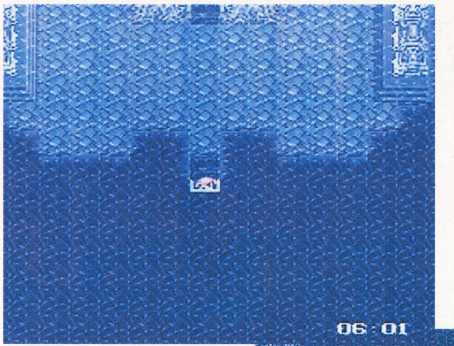
ファイナルファンタジーV

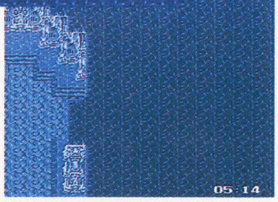
SFC ウォルスの塔で大ハマリ

世界が1つになったあと、ウォルスの塔が海の中に沈んでいるから行ってみると、「水中では7分しか息がもたない」とバッツが言い、7分のタイムカウントが始まる。そこで写真の位置で左右どちらかへ進むと、またもや壁の中に入っちゃうんだ。そのとき、大きく回りこんで塔の入口に壁側から入ると、なぜか外へ出てしまう。地上に上がってみると、なんとタイム表示が消えてないのだ。当然、タイムがゼロになるとなぜか操作不能となり、画面は暗くなっていってタイトル画面に戻ってしまう(!)。

これを直すには再びウォルスの塔に入り、出てくる以外ない。しかし、この技をやっているときにうっかり地上でセーブしたりすると大変なことになる。たとえば残り時間を1〜2秒にしてからウォルスの塔の遠くでセーブしてしまうと、それ以後絶対に塔に戻ることは不可能になり、完全にハマってしまう。注意しよう。危険な技だ。

大分県　おれはオタクじゃないクン





⬅⬇左の写真の位置で左右どちらかに進むと壁の中へ入れる。そして下の写真のように回りこんで入口まで行くのだ!

ファイナルファンタジーV

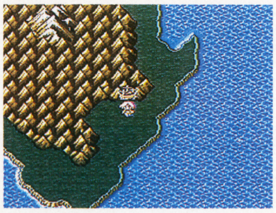
SFC 洞くつの入口で大ハマリ

軽い気持ちでやってしまいがちな、衝撃的なハマリ技だ。条件は超簡単で、乳児でもできるだろう。飛行艇で洞くつの上に乗るだけ。これをやってしまうと飛行艇に乗りたくとも、重なった瞬間に洞くつに入ってしまう。とてもハマった画面には見えないが、ヘタをするとゲームの続行が不可能になってしまう、あまりにも非情な技だ。

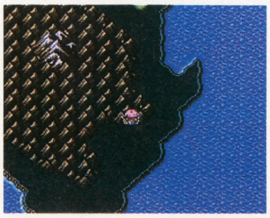
ちなみにムーアの大森林でもできるから注意。

神奈川県　㊍永遠読者!クン

ハマるなんて、「聞いてないよ〜」



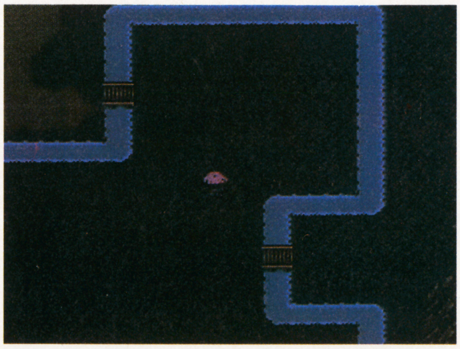
➡ここっす。ウーム、なんか洞くつから出てきた瞬間に乗れば大丈夫そうだが……。



⬅「確実です!」「確実にハマります!」これでセーブしたら大変だよアンタ。

⬆入口の上のところにいます。ここで下に進むとなぜか外へ出てしまう。

⬆ずげひゃっ!? な…なぜタイムの表示が? 気づいてよかった……。

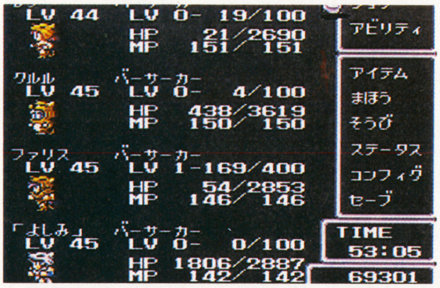


⬅タイムがゼロになると、このように勝手に歩き始め、画面はフェードアウトしていき、タイトル画面になる。ちなみに、ステータスなどを見てれば死にはしないけどね……。

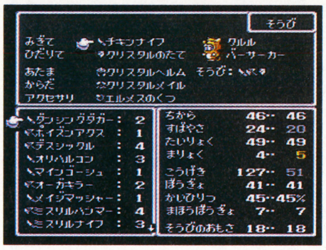
はみだしコワザ 今回から「石」以下の小技をのせることになりました。まずは、埼玉県の桧物和裕クン。3号や大宝典でのせたEXPかせぎの発展型だ。「無の世界」にいるキングベヒーモスからブラッドソードを盗み、それを装備して「みだれうち」をつけ、砂漠でかせぐんだ。

ファイナルファンタジーV

SFC チキンナイフで大ハマリ



⬆ふっふっふ。まずは大ボケパーティ4人組を全員バーサーカーに変身させる。バッツの毛皮が一番シブいね。それにしてもクルルの衣装はどれもナメてるな。



⬅とりあえず一番すばやさの高いキャラにでも「チキン（腰ぬけ）ナイフ」を持たせる。別に誰でもいいんだけどね。

まったく不可解なハマリ技が発見された。よくもまあ見つけたもんだ、と思うけれど、何千通と来るハガキの中でも2人しか情報の提供者がいなかった。さて、やり方を説明しよう。まず必要なのが前号で紹介したチキンナイフ。これをパーティの誰でもいいから装備させる（すばやさの一番高いヤツに持たせる方がより早くハマれる）。そしてパーティを全員バーサーカーにするか、もしくは「バーサーク」のアビリティをつける。全員バーサーカーだと通常は逃げれないのは知ってるかな？ そこにチキンナイフを持たせると、逃げようとするけど逃げられない（チキンナイフは普通に斬ろうとしても半分ぐらいは逃げてしまう）。するとその後なぜか、こちらの攻撃がすべて敵に当たらなくなり、敵の攻撃も自分たちにまったく当たらなくなるのだ！

マジで不思議。

愛知県　ミーコサン

けっひょ〜ん！ なぜ？ なぜ？

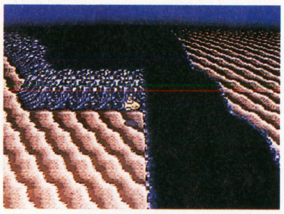
⬅ハマってるの図。別にミスしたわけでもないのに、いくらオノを振っても、なーんも当たらない。自分もくらわない。

⬅これがチキンナイフを振ってるところ。もちろん、これだって絶対に当たらない。う〜、レナがビキニでセクシーだぜ。

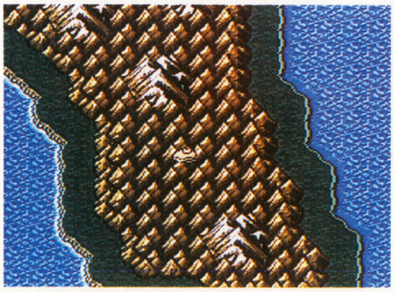
ファイナルファンタジーV

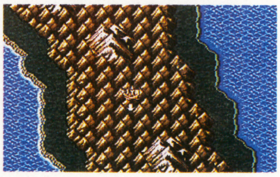
SFC 山の中で船が小ハマリ

二つの世界が合体した後、潜水艇で、世界地図の左下の方にあるジャコールの町のそばの海にもぐると、右の写真のような地形があるから、そこの角まで進んで、海面に浮上してみよう。なんだか異常な風景が見られるぞ。山の中に突然船が現われるというのもなかなか風情があるものだね。一応、空も飛べるし、また海にもぐることもできるので、「ハマリ」ではないけど、とりあえずその場では身動きできないから「小ハマリ」てとこだね。


⬆ここが問題の場所だ。上に浮上すればあなたはすっかりハマリ状態。でも安心。

神奈川県　佐藤　淳クン



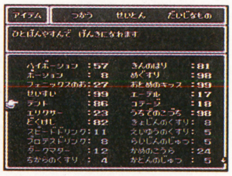

⬅⬆ギョッ。なっ…なにコレ。なんかおかしいんスけど…。海底マップと地上マップが少し間違っている気がしますが……。どうしたのかな？

ファイナルファンタジーV

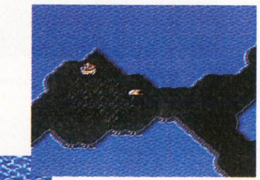
SFC 黒チョコボの顔ハマリ

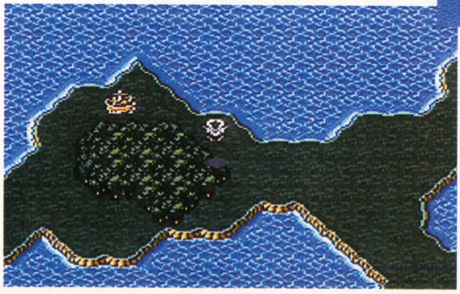
黒チョコボの顔がおかしくなる技だ。黒チョコボの上で、テントかコテージを使う。すると表示がおかしくなり、一夜明けてから空を飛び、正面を向くと黒チョコボの顔に明らかな変化が見られる。やってみればわかると思うが、顔が点滅したような状態になるのだ。この状態は、ステータスを見たり、敵と戦闘に入ると元に戻るので気にすることはないぞ。

福島県　有吉俊勝クン



⬆テントを使うのだ！　テントは㊫SFC3号のワザを使えばすでに余っているハズ。




⬅⬆（上）う〜、テントを使った瞬間に変だとわかる。（左）そして終了後、手前を向くと顔が点滅し、黒チョコボは危険な状態に。早く手当てしないと手遅れになる。ちなみに黄チョコボなどではできない。

はみだしコワザ
FFV。何度となく出てくるライバル「ギルガメッシュ」。後半のヤツは伝説の「源氏の防具」を持ってる。　北海道　北原千恵子サン
バル城の堀を右に進み、奥の方を調べると、「グレートソード」が見つかるぞ！　さっそく取りに行こう。　長野県　増澤　誠クン

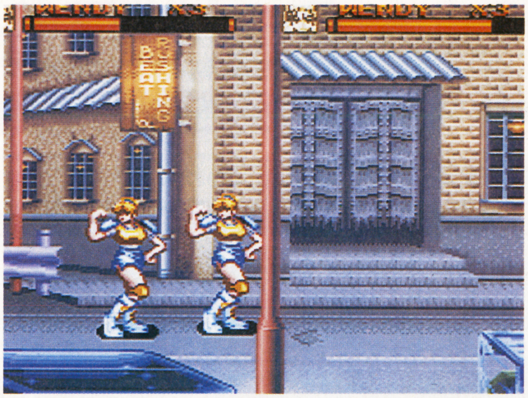
ラッシングビート乱

SFC 同キャラプレイ！

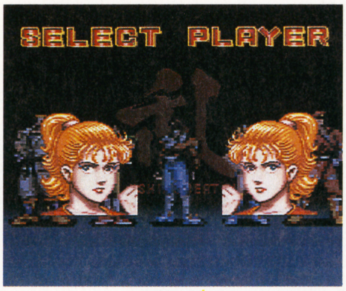
『ラッシングビート乱』は2人で遊べば楽しさ数倍、というアクションゲームだけど、人によってキャラクターの好き嫌いは必ずあるもの。もし2人が同じキャラを使いたい！　と主張すれば、2人プレイで同キャラができないこのゲームでは殺し合いになるのは必至。しかしそんなハングリーなきみたちに朗報だ。なんと同キャラが選べるのだよ。やり方は単純。やりたいキャラの左右に1Pと2Pのカーソルを置き、そのキャラに向かって2人同時にコントロールキーを押す。

そうするとアラ不思議……!?　カーソルが重なって、2人ともそのキャラを使えるようになるんだ。これでこれからは、忍者やギャルの取り合いで大事な友だちの息の根を止める必要がなくなったね。

静岡県　鈴木　渉クン



⬅見よ！　普通はできない夢の顔合わせ(?)だ。こうなったらバックドロップやスクリューパイルで、お互い「女の闘い」で殺し合うのが礼儀だろう。



➡ぐっふっふ。ギャルだギャルだ。馬のしっぽのブロンズはいいねぇ。

⬆この見なれたキャラセレクト画面で、かくもバカらしい方法でウラワザが…

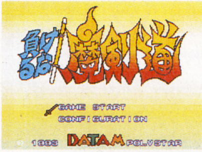
⬆クポ～！　左右同時に入れたからって、重なるこたぁねえだろうに。おぉ。

負けるな！　魔剣道

SFC デモを早送りっ！

アニメファンやマニアに人気の「マケンド～」のちょっとしたサービス技。オープニングのストーリーデモは結構ゆっくりしたテンポで話が展開するよね、(え、そんなことない？　私がせっかちすぎる？)そこで、Ⓧを押したあと、デモが始まっても押しっぱなしにすると、デモが早送りになるゾ。これはファンには嬉しい技だ。

千葉県　小林尚永クン



⬅この状態でⓍを押しっぱなしにする。

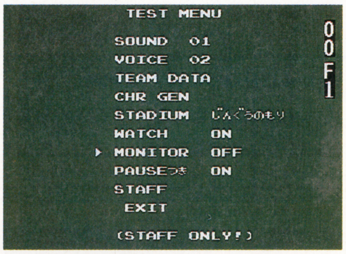
➡この写真じゃわからないざましょ。でも速いザマスよ。

ファミスタ'93

FC デバッグモード発見

おなじみ野球ゲームの定番、『ファミスタ'93』のデバッグモードだ。やり方は、タイトル画面のときに左に9回、右に3回押すだけ。プログラムされてるボイスや曲、強制ウォッチモードなど、色々楽しめる。一番下に出る、「スタッフオンリー！」の文字がマニア心をくすぐるね。

京都府　長嶋泰弘クン



⬅⬆(左)タイトル画面で入力すると、(上)デバックモードになるぞいっ！

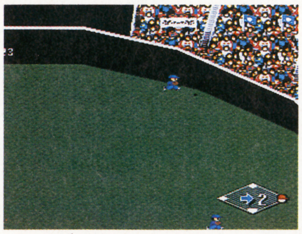
白熱プロ野球ガンバリーグ

SFC 加速装置でインチキ

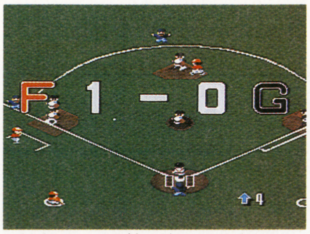
インチキ技発見だ。通常の選手の走るスピードを倍増できるウラワザ。方法は、ただ連射パッドでⓁⓇを連射ホールドにするだけ。

なぜか守備のときは速度倍増、攻撃(走塁)時はベース付近でのみ加速する。これでCPUに楽勝！

兵庫県　高木弘志クン



⬆この技を使いさえすれば、こほんな大きな当たりだって楽々追いついちゃうんだもんね（これはホームランか）。



⬆2塁ベース付近に日ハムの大島がいるけど、ここよりもう一歩手前ぐらいからが加速ゾーンになってるのだ。

ウラワザヤリヤリ繁盛記　●親方・紅龍の巻

求ム！　ツアー参加者！　ツアー名：5泊6日編集部の旅。ツアー内容：君も編集部のイカれたヤツラと一緒に編集作業をしてみないか？　内容は急ぎのレイアウト、急ぎのウラワザ確認、急ぎの原稿書き、急ぎのアタリ取り、急ぎの初校戻し、……、など、この世のものとは思えないほど仕事ができるぞ！　特にアタリ取りはサウナ効果だって抜群でダイエットには最適！　希望者は編集部ウラワザ班まで(いねえよな)。

SDガンダム外伝 円卓の騎士

SFC バトルルーレット

SDナイトガンダムでおまけゲームがあるのは知ってたかな？ RPGにそーゆー遊びがあるのはうれしいことだ。

さあてやり方だけど、指一本でできるんだヨ。タイトル画面でⅡコンのスタートボタンを押すだけ。9人対9人の熱い闘いが楽しめるぞ。

なんとも気のきいたソフトだこと、ニギニギ。

東京都　岡部洋介クン

⬅この画面のときに、Ⅱコンの⊗を押すと……。

➡嬉しいおまけゲームが！ 金賭けてやろう(ウソ)。

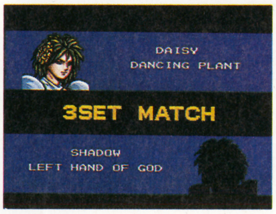
対決!! ブラスナンバース

SFC 最強パスワード

「デイジー」の最強パスワードです。入力するときに「52A35AA8」と入れると、最初の6人を倒したところから始まり、「デイジー」のパラメーターがすべて最高値になる！ 普通にプレイしてもこの状態にはならないぞ！

栃木県　ピンクゾッピーサン

⬅ギニャ〜ン！ 6人めを倒したところからだっ。



⬅そしてこのように話は展開していくのだ。

タイニートゥーンアドベンチャーズ

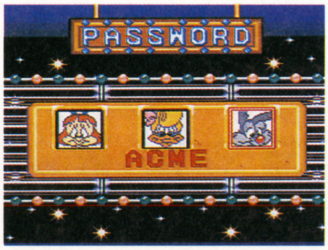
SFC お得なサブゲームが！

ナイトガンダムに続き、『タイニートゥーンアドベンチャーズ』にもお得なサブゲームを遊べる必殺パスワード(?)が発見されたぞ。右下の写真がその鍵だっ！

ひとくちにサブゲームといっても、写真でわかるように、なんと6つもゲームがあるんだなあ、コレが。しかもどれもしっかり絵が描いてあり、内容も練ってあるんだから、恐れ入ってしまう。こうなると、こっちがメインゲームになってもいいぐらいだ。

おススメはスカッシュ（下の写真ね）とメイズ（右下の写真）。この二つはなかなか燃えるぞ！

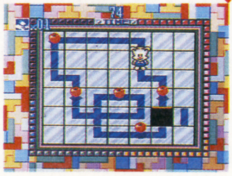
大津市　三木啓正クン



⬆これがパスワードっス。覚えてくれ。もし覚えられなかったら、このページをコンビニでコピーして切り取り、ソフトの箱にはさんでおくべきだろう。

➡パスワードを突っこむとこのようなメニューが。

➡イチ押しゲーム、スカッシュっス。



⬅このゲームもなかなか捨てがたいぞ。う〜ん、ヤリヤリィ。

バルバロッサ

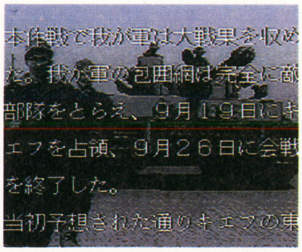
SFC 1秒で面クリアだ

タイトル画面で「右、⊗、下上ⒷⓇ⊗⊗」と入力して、文字の色が変わったら成功。あとはフィールド上の何もないところにカーソルを合わせて「Ⓛ＋Ⓡ＋⊗」を押すと、いきなり面クリアしたことになってしまう。スゲ〜。

徳島県　大原　剛クン

➡タイトル画面で入力。ドイツ軍の「鉄十字」が炎すぎるタイトル。

⬅はい、「プッシュスタートボタン」の文字の色が変われば成功だ。



⬅戦闘開始後約1秒でクリア。これは2面のクリアデモだ。

スーパーバレーⅡ

SFC スペシャルサーブ公開

1Pでサーブのとき、左上を押しながらボールを上げ、左下を押しながら打つと、「トルネードサーブ」。逆に右上→右下とやると、「イリュージョンサーブ」になる。

北海道　池田隆志クン

⬅これは基本、天井サーブだ。

⬅稲妻サーブ。急に加速して怖いぞ。

⬅幻影サーブ。どれが本物の球だ？

ウラワザハイパーマーケット

ウラウラ、ウラァー。イックわよー。

ウラワザやりやり繁盛記 ●イナズマアズマの巻

誰だ、CXA1145使ってるとかって言ったヤロウは。まあMDとまったく同じだなんて信じ込んでた私もマヌケだよね。先日秋葉へ行ったのだがカナレの1.5C2Vマルチケーブルを切り売りしているのが判明してラッキー。自宅のケーブルはMSX用の改造モノなのでイマイチだったがちょうどイイのがあってよかったよ。編集部の機材に使ってるケーブルもヘンなのばっかしなので、さっそく取り替えなければ。

ウラワザハイパーマーケット

はみだしコワザで、もってけテレカ。

スターフォックス

SFC キャラクターが見れる

コンティニュー画面でFOXの愛機アーウィンが自由に動かせるのはみんなも知ってると思うけど実は敵キャラクターも動かせるんだな、コレが。で、どうするのかとゆうと、2P側のコントローラーを使えばいいのさ！　十字キーとY、Bボタンでキャラクターを変えることができる。1P側と合わせればもう好きほうだいだぜ!!

茨城県　羽石忠夫クン

⬆➡普通は自機アーウィンがいるはずのところになぜか敵キャラクターが出てくる。しかも自由に動かすことができるので、好きなだけ遊んでやろうぜ！

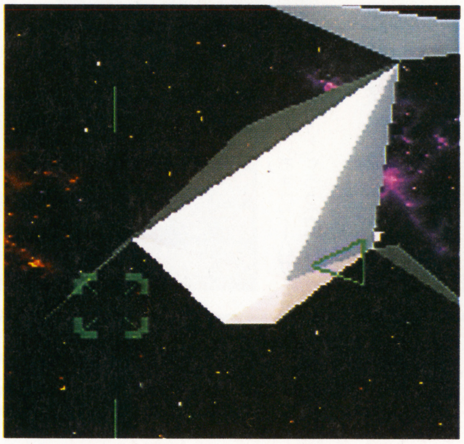
スターフォックス

SFC クジラを大発見だ!!

LEVEL2の4面でプレイヤーに有利なアイテムを置いていってくれるクジラ。コイツを確実に出現させる方法が判明した。この面には赤いエイがいるよね。それを全部撃って青くしてやればいい。これで復活もバッチリだね！

東京都

♂西本征王クン



⬅⬆上の赤いエイをすべて青くすると左のクジラが出現する。デカイぞ!!

各賞の説明&応募のやりかた

- ●**金の龍賞**　ジュラ紀龍・ラガードラゴン
  8000MAC、図書券8000円分、特製テレカ
- ●**銀の騎士賞**　聖剣士・ギン・ジョー
  5000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●**銅の魔術師賞**　魔術師・クローラ・ベル
  3000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●**鋼の僧侶**　魔僧・スパード・ライ
  2000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●**石の巨人賞**　石闘家・モルII
  1500MAC、図書券2000円分、特製テレカ
- ●**はみだしコワザ賞**
  特製テレカ

ウラワザを発見したら、どうすれば確認できるのかをハッキリと書いて（図があるとわかりやすいなぁ）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、右のあて先までハガキかFAXで送ってください。待ってるよ！

確図氏記X

技(ワザ)×技(ワザ)やってるウラ通信

●親方・紅龍

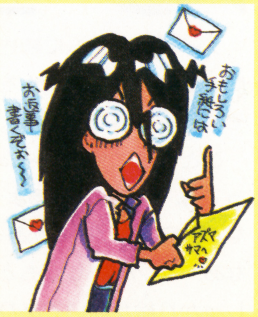
締め切りが迫ると、人は現実逃避をする。アズマは飯喰って寝る。どわあふは呆ける。かくいう私はウラワザ大宝典スペシャルを片手に便所へ行く。いずれにせよ、家には帰れないのだ……。

●イナズマアズマ

何年か前はヒマにまかせて何か作ったりゲームやってたりしてるのがフツーだったなぁ。最近のように寝る時間削って原稿書いてると、まるでウソのようである。28時間ぐらい寝たい。

●快足どわあふ

AC(アーケード)の「グリッドシーカー」がやりたい。タイトーのオリジナルスタッフの作品はほとんど全部やってるし、好き。特にダラ1・2、サイバリオンとかガンフロンティアシリーズは超好き！



毎回必ず誰かが書いてる、ウラワザ以外のお便りのことなんだけど、最近は送ってくれる人がすごく多くて一同喜びまくっています。あんまり多過ぎて、もう仕事が手につかないみたいな状況になってきています。でもそんなこた一気にせず、ウラワザやお便りなどはドシドシ送ってください。たまーにですが返事とか書いているジジツもあります。うち帰って寝てー。

〒162 東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
マルカツSFC　ウラワザ係

FAX 03-5228-1722

ウラワザヤリヤリ繁盛記　●快足どわあふの巻

最近、ファンレター（ウラワザ班あて）や苦情のハガキが多く来るようになってすご〜く嬉しい。たとえ文句だって、記事をおもしろくするための参考になるもんね。また、メンバーチェンジ前の「ウラワザハイパー…」より今の方が好き、っていう感想が多くて、なんだかやる気が倍増してきました。これからもガンバリますから、応援よろしくお願いします！（AM7:30、徹夜明けの快足どわあふでした）

渡辺浩弐の Virtual 日記

ヴァーチャル 〈virtual〉
【形】仮想の。転じて、ニセの、いかがわしい、うさんくさい。
(例)「ヴァーチャルな奴」(正体のわからない、怪しい奴)。

前回に続いて、年初早々のアメリカ取材の記である。前回は墜落しかけた飛行機で九死に一生を得た渡辺だったが、謎と陰謀の渦巻くサンフランシスコで、今回また、生死の危機にさらされることになる。果たしてこの日記は遺作になるのだろうか？　(どうでもいいけど日付がちっとも先に進まないぞ！)

わたなべ・こうじ　3月末に書き下ろし新作小説をなんと「絵本」として発表する(『ドラッグ絵本／Mの暗号』:メディアファクトリー)。「見てるとトリップしてしまう不思議な絵本」だそうな。

1月6日

シスコのマックワールドを取材。注目のＣＤ-ＲＯＭゲームのいろいろをここにレポートしようと思ったのだが、もういろんな雑誌に書いて飽きちゃったのでやめる。

このへんのことをくわしく知りたい人は「マルチメディア・フロンティア'93」という本も出ているので買うか立ち読みするかしてください(この本は世界のマルチメディア・クリエイター51人のインタビュー集。なんと渡辺も原稿を寄せている……しかもノーギャラで。でも価格は￥6,800とちょっとお高い／発売元：パイオニアＬＤＣ)。

それよりも、個人的にたいへん不思議な出来事に遭遇したので書いておきたい。

シスコの町中の軍用品ショップでスタンガンを購入した。手のひらに納まる小さな棒状の器具だが、スイッチを入れると先っぽが８万ボルトの電圧でショートし、青白い火花が散る。いざという時に悪者に押し当てれば、気絶させるか動けなくさせることができる……そう、あの『ダイハード２』に出てきた護身用の電気銃だ。(悪用防止のためか、現在国内では販売自粛されているようである。念のため)

どれくらい効くものか……夜、フロに入りながら試しに火花を自分の首筋に押し当ててみた。

……が、ちっとも痛くもかゆくもないのである。な～んだしょうもないものを買っちまったなあ、と思いながらフロから出ると、角川のシノくん(彼もマックワールドに来ていて、たまたまシスコの空港で会ってから、一緒に行動させてもらっていた)から電話が入った。

「どうしたの？　今日１日連絡が取れなかったから心配してたんだぜ」とのことである。

ふと腕時計を見ると、デジタル表示が７日の夜を表示していた。フロに入っている間に、６日の夜から７日の夜までの24時間が僕から消えたのである。……はて？

1月8日

というわけで１月７日を飛びこしてもう８日である。シスコの町外れのイベントホールで、『デジタル・ビー・イン』というステキなイベントが開催された。

ビー・インとは'70年代のヒッピー・ムーヴメントの中で行なわれた思想的・哲学的なイベント。これはその現代版というワケである。マックワールドのサブイベント的に行なわれた理由は、アメリカではパソコン文化はカウンター・カルチャーの延長線上に成立しているからである。わかりやすく言うと、マックという今１番ホットでエキサイティングなコンピュータは、かつて髪ボサボサのヒッピーの若者２人組が生み出したものだ、ということ。

会場では「パソコンのパワーをまるでＬＳＤのように使って、自己を拡張させる」という思想の様々なヴァーチャル・リアリティー・マシンが展示されていて、面白かった。もちろん頭をゴーグル、腕をグローブで包みこむ例のＶＲツールもあったし、また、脳波でさまざまなツールをコントロールできるマシン『イーバ』があったので、おやっと思ってあたりを見回すと、やはりそこに「カハタさん」がいた。

カハタさんはニューヨーク在住の天才プログラマーだ。この『イーバ』の開発者であり、そして超能力研究の権威でもある、不思議な日本人。久しぶりの再会だった。

僕がこの『イーバ』を最初に日本の雑誌に紹介したのはもう２年も前のことだが、いまだにこれが、日本人が製作した最高のマッキントッシュ・ソフトウェアだと思っている。

1月9日

ラスベガスに移動。ＣＥＳ(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)を取材。

このショーのレポートもすでにいろんな雑誌に書いたので、ここでは割愛する。ただもっとも印象に残ったのは、会場の内外で公式・非公式に発表された各ニューハード(ゲームマシン)が、どれもなんらかの形でマックというコンピュータを強く意識したスペックになっていたことである。

さて、ラスベガスといえばギャンブル、と連想する人が多いだろう。しかし僕は賭けごとはあまり好きではないから、スロットマシンをちょっとやっただけだ。日本でパチスロを電子ライターで狂わせる悪者がいたように、スロットマシンにスタンガンで電流を流してみたら揃うかな……と思って試してみたら、隣の台でレバーを握っていた人が感電死してしまった。

あ～あ。

今日のヴァーチャルさん
ティモシー・リアリー！

『デジタル・ビー・イン』会場でアジテートするサイバー・カルト、ティモシー・リアリー。ビデオ・アートが投影されノイズ・ミュージックが渦巻く空間で「君たち自身の脳を覚醒させろ！」と叫ぶ70歳。カッコよかったぞ～。

コージィの自動筆記でひとりごと
バレンタインデーにプレゼントを送ってくださった皆様、本当にありがとう。ところでしつこいようですが、僕は全員に礼状を書いたつもりだから「返事は来なかった」って逆恨みして僕のとこに電話してこないでネ。あなたのチョコは送った先のＴＶ局あたりで消滅してるハズなんです。

ウンバボ共和国

㋵「(藤)先輩、今回はボクの出るページないの？」 (藤)「ええい、ウルサイ奴、後ろ姿１枚入れてやるからガマンせいっ！」 ㋵「ちぇっ」こうしてまた夜は更けていく。

⬆片山編酋長を中心にワンショット！　左から白木サン、淵上クン、高橋名人(？)、篠田クン、依田サンの５人組。

読者が(勝)ＳＦＣを逆取材！

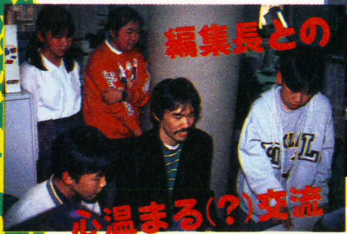
某中学生男女5人組、編集部に突如現わる!!

2月11日・三郷市立瑞穂中の5人が編集部を訪れた！

２月11日、建国記念日。わがウンバボ共和国の建国を祝って、５人の読者が編集部に駆けつけてくれた……というワケではもちろんない。ご一行は埼玉県三郷市立瑞穂中１年４組の皆様。実は学校の進路授業の一環「職業インタビュー」の体験取材に訪れたのだ。それにしても数ある雑誌の中からわが(勝)ＳＦＣを選んでくださるとは、瑞穂中の皆様なかなかお目が高い！

ちなみに当日は片山編酋長みずからお相手し、(勝)ＳＦＣが本になるまでの仕組みや苦労話などのインタビューにお答えしたほか、マリオカートとストIIでは読者ＶＳ編集部対決も実現！　読者と編集部がお互い直接会って話せるチャンスが得られて、楽しい１日だった。しかし片山編酋長のインタビューでホントに授業の参考になったんだろうか？　う～ん、実は不安だ……。

⬇オジサンはコワイ人じゃないよ、と優しく接する編酋長であった。



⬆淵上のテクに編酋長もタジタジ。瑞穂中には58秒台の猛者もいるのだ。

⬇篠田ＶＳ㋵。ほとんど赤子同然にひねられた㋵には、後でお仕置きが。

片山編酋長に浴びせられたスルドイ質問のあれこれ

Q 仕事をしていて楽しいことはなんですか？
A とにかく作品（本）ができたときが一番楽しい、というよりもウレシイ。(発売前のソフトを遊べるのがなんといっても極楽！／ＲＰＧ早解き女(安))

Q この仕事に資格や免許は必要ですか？
A 特にこれといったものは必要ないけど……。（実は必要です！　まず徹夜にメゲない体力と精神力。あとは牛丼特盛を５分以内で食い終える能力！／(藤))

Q 仕事は何時から何時までですか？
A 朝から朝まで！　つまりいったん始まると時間無制限１本勝負。（ああもう私、４日も編集部に泊まりっぱなしなの。今日はいったい何月何日？／伊集院(あ))

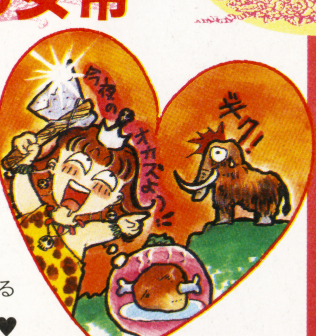
Q 仕事をやめたいと思ったことは？
A あります。メーカーさんに怒られたあとや、忙しすぎてデートがパーになった時など、瞬間的に。(５号ウンバボで女装させられた時は真剣に思った／㋵)

ウンバボ桃源郷
魅惑の微笑

●最近また小ジワが増えてオバンに急接近！

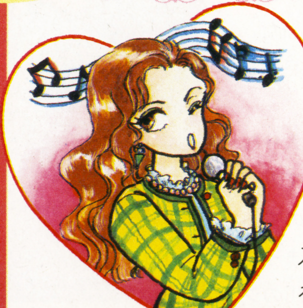
シリーズ・世界の女帝

けしからんことに、このところ王宮内は「ウラワザ軍のイナズマアズマと女帝の後ろ姿はウリふたつ」の話題でもちきりじゃ。しかも「男子トイレに女帝が！と思ったらアズマだった」とは何たる屈辱！　そろそろ素顔を見せる時がきたようじゃの。ホホホホっ♥



●紫が好きな女は実はアブナイという説も!?

YUKOの花園
実在ゆうこの総務部日記



最近私たちの間ではやってるのが「誰がどれだけ懐かしい歌を歌えるか」。特にピンクレディが大流行。さすがに完璧に歌って踊れる人はいないのよね。でも私、とうとう彼女たちのビデオを手に入れてしまったの。みんなに自慢するためにヒソカに練習しちゃお♥

ボツらん、ど～

毎号、女性のハガキが多いこのコーナー。男読者よ奮起しろ！

今号の「怒れる国民の叫び」

➡解消法は「国民ご意見BOX」を見よ。

埼玉県　斑

➡絵に怒りが感じられるので掲載っ！

住所不明　ひみつ

国旗職人&表紙キャラ派も

愛知県　水谷郁恵

⬅「ウンバボフィッシュ」の発想がヨイ。

住所不明　ヤナカギ相谷

⬅表紙キャラハガキ第1号なのだ！

今号からピエール㋵の発案による『ボツ蘇生ランド』が登場した。他の読者コーナーでボツになってもあきらめるのは早いぜ。ちなみに文句がある場合は㋵に言えっ（無責任なヤツ…）！もちろん本家『ボツらん、ど～』のほうもヨロシクお願い。パワーがあればテクは不要だっ！

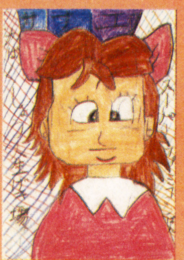
ハガキのあて先は……〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル ㊗SFCウンバボ共和国「ボツらん、どー」係まで

掲載された国民には、㊗SFCオリジナルステッカーとボールペンをセットで進呈するぞ。お楽しみに。

復 ボツ蘇生ランド 活

➡背中を掻くドラゴンの意味は果たして…？最後まで色塗れよな。

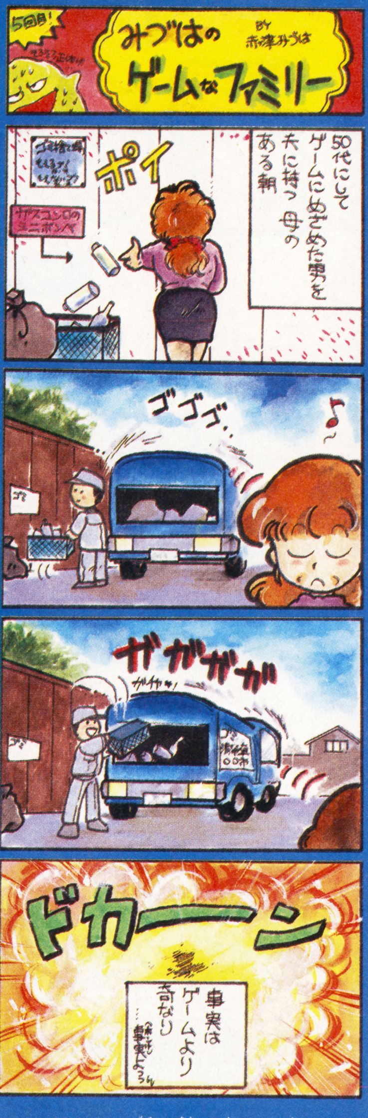
神奈川県　ALIRAST



⬅う～む…低学年アートの底知れぬパワーは、やはりアナドリ難イ。

新潟県　松崎祐子

今回は「Vカンパニー」のボツを蘇生しました。また再来週！



ガスボンベは底に穴を開けて捨てよう!! ちなみに被害額ン十万円のこの事件、内緒だったのにバラしちゃった。ごめんよ母上。　みづは

勝 STADIUM マルカツスタジアム

春はあけぼの、横綱も曙…。ん？まああったかくなってきて時々頭も回らん今日このごろ。ならば体を動かすのがよかですたい、と。

第3回 ★F1開幕直前！ マンセル不在対策はコレや！

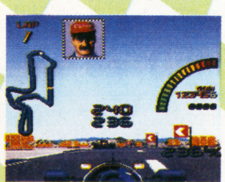
3月14日、いよいよ今年も南アフリカ・キャラミサーキットからF1シーズンが始まる。しかしセナの進退は微妙なうえに（この号が出るころにはトーゼン決着がついていると思うが）、プロスト様まで問題発言でペナルティ騒ぎ。しかも……しかもご存じの通り、今年はあの大英帝国のおおいなる息子・マンセルお父さんがいないのである！

昨シーズンのウイリアムズ独走も彼の初チャンプへの期待があったからこそ許せたというもの。その彼がいなくなった今年、マンセルファンはいったいどないすればエエのか？

そこでマンセル不在対策用に浮かび上がってきたのが『ナイジェル・マンセルF1チャレンジ』なのだ。

このソフト、最大のウリはマンセル自身の監修でつくられていること。レースモードとは別にマンセルが先導してくれるアドバイスモードもあって、スピード、コーナリングなど4項目を採点してくれるのがなかなか楽しい。肝心のレースの方も、スピード感においては数あるF1ゲームの中でもピカイチといえるほどのできばえ。とりあえず今シーズンはコイツをプレイしながら、再びマンセルがF1に戻ってくることを祈ろう！

ナイジェル・マンセルF1チャレンジ
(インフォコム・¥8,800・3月19日発売)
オープニング画面からアドバイスモードまで、いたるところにマンセルが登場する。彼のファンなら納得の1本。難易度的には中級クラスだろう。



★UMBABO★ 国民ご意見BOX

短気な私にぴったりのストレス解消法を教えてっ！　（埼玉県　斑）

「怒れる国民の叫び」掲載分より転載。ではお答えしよう……彼氏をつくるのだっ（愛の伝道師㋵）／自転車で郊外を爆走する（自転車オタク㊞）／食べまくって忘れる（食欲の㊛）／巫女さんになる（㋞）……どうだっ？

マル秘 勝 イチ押しFCソフト緊急速報!!

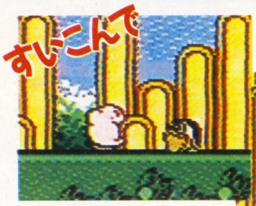
星のカービィ

FC	任天堂	¥6,500(込)	3月23日発売	ACT	6M	B

やればやるほど

今度の『カービィ』はこんなに遊べる!!

敵の攻撃をコピーしちゃおう

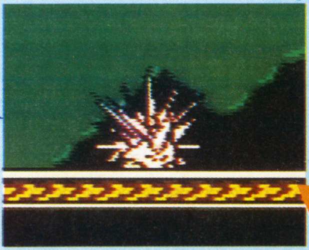


⬆「この能力がほしいっ!」と思ったら吸い込んで……。

⬇ごっくんと飲み込めば、ほらこのとおり!

敵を吸い込んでぶつける楽しいアクションや、誰でも遊べる適度な難易度で大ヒットした『星のカービィ』が、グレードアップして帰ってくるぞ! 6Mの容量をフルに使ったアクションは楽しいものばかり。絶対に夢中になっちゃうことうけあいだ。

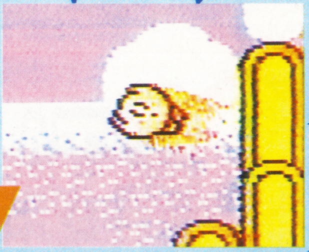
新しい『カービィ』最大の特徴は、吸い込んだ敵の攻撃方法をコピーできるってこと。マネできちゃう攻撃方法はなんと20種類以上! もちろん自由に持ち替えることだってOKだ。コピーのしかたは簡単。吸い込んだ敵を飲み込むだけで、カービィが剣を持ったり、バックドロップをかけたりできるようになる。それじゃあ、ほんの一部だけど、コピーできる能力を紹介しちゃうぞ。

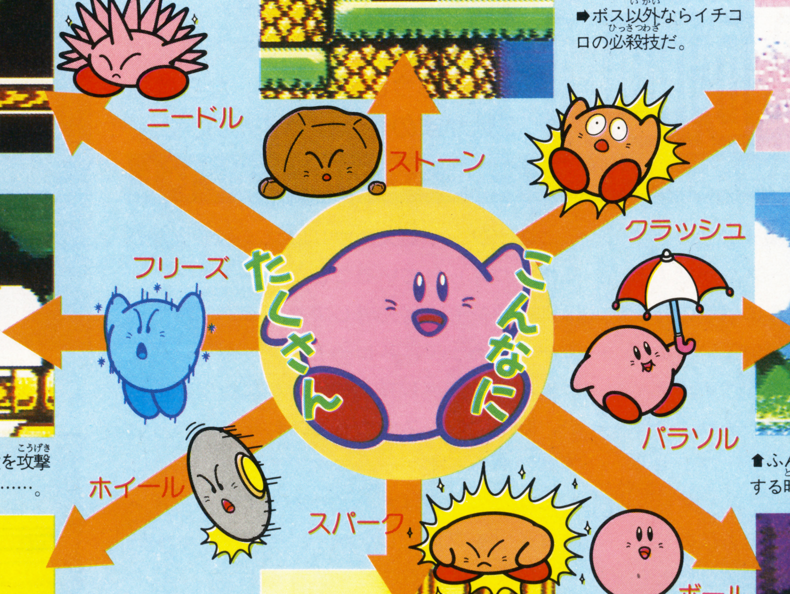


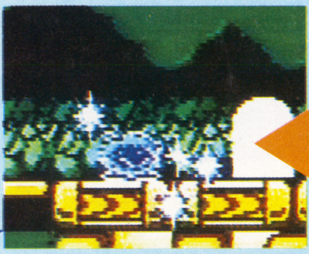
⬅ハリネズミのようにトゲを出すぞ。

⬅かた〜い岩になって敵を押しつぶせ。

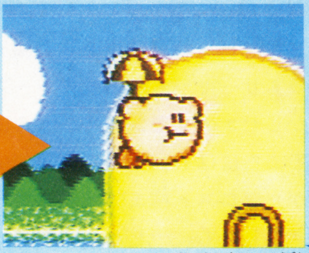
➡ボス以外ならイチコロの必殺技だ。



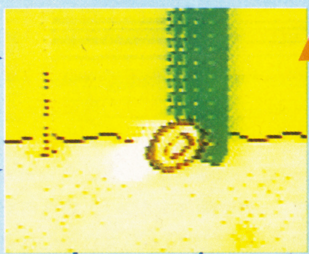




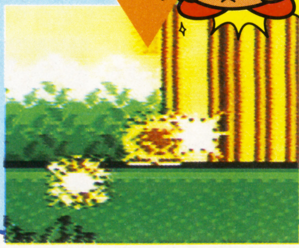
⬆からだから冷気を放出して、敵を攻撃するぞ! つめたぞ〜なカービィ……。



⬆ふんわりふわふわ、空中散歩だ。攻撃する時はパラソルでひっぱたく!

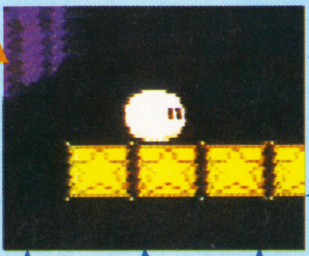


⬅坂道ならおまかせ。ぎゅい〜んと敵を一掃。



⬅バリバリと電気をおこせば敵は感電死!

➡うまく跳ねて上から攻撃するんだ。



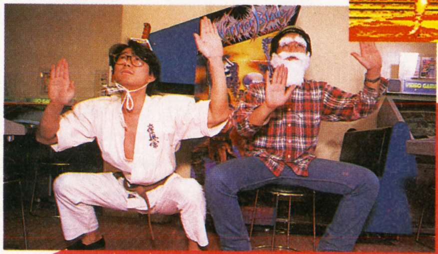
©1993 HAL LABORATORY INC./©1993 Nintendo

やろうぜ！ 今、アーケードが面白い!!

ゲーセンを喰らう…

ARCaDE Spark!

ゲーセンゲーマーお待ちかねの、アーケード情報機関紙、『アクスパ』でありんす。今回の内容はコレ！ 先日開催された「アミューズメント・エキスポ」の生情報&おススメゲーム、そして『餓狼伝説2』の超必殺技のコマンド全公開！ さらに新企画もあるぞ！



餓狼2
超必殺技完ペキ公開

"静"のコンシューマー（家庭用）に対して、"動"のアーケード。男はやっぱ、過激にいこう。

ムッキー！ 今、アーケードが面白いっキー！ スーファミでは、『スターフォックス』が出て、ゲーセンでは『ストII'ターボ』の対戦が全国的に大流行中！ 家庭用ゲーム機のソフトの質が日進月歩で向上している今、(そういえばアーケードも昔はすごいスピードで進歩してたもんだ) アーケードのゲームソフトメーカーたちもうかうかしてらんねーぜってとこだ。だから今こ

- ●どわあふが見た!! AOU・エキスポ事後報告
- ●『餓狼伝説2』最終超必殺技公開!!
- ●新連載!! ゲーセンキッズ・バカ一代一直線讃歌

そAOUショーに注目なのだ！ 今までためてきた自信作が一堂に会する、ゲーム界の華麗なる春の祭典なのだッキー。秋の「AMショー」も捨てておくのは惜しいが、やはり小中学校も春から始業だし、春に行なわれるのがミソであろう。というわけで、これから街のゲーセンに並んでほしいイカすゲームをいくつか紹介しよう。また、『餓狼伝説2』の超必殺技も、遅ればせながら完全公開だ！ さらに今回から、アーケードの道を極めるべく修業にはげむ、青春ゲーム根性ドラマ、「ゲーセンキッズバカ一代一直線讃歌」が始まるよ〜♫ 「ゲーマーになりたい」なんて思っているアナタ！ これを読んで参考にすべきだね。

AOU'93 アミューズメントエキスポ取材報告
今後のセガに大注目だぞ!!

今年のAOUショーは、思ったよりも内容が濃かった。ポリゴンゲームのさまざまな形が見れたし、定番の対戦格闘ものも、闘うフィールドが広がってきて、自由度があり、なかなか"魅せる"迫力を持つようになってきた。この先が楽しみ。

セガ　セガの底力？　さすがだぜ！

⬆セガの３作品はどれも斬新で力の入ったものばかりで感激。『ダークエッジ』が○。

早速だが、私のプッシュはセガだ！　毎回ショーにかけるセガの意気込みはスゴイものがあるが、今回も例外ではなかった。まず誰もが目を奪われる『バーチャ・フォーミュラ』だ。従来のポリゴンF１シミュレーションゲームを最大６人まで同時にプレイできるようにしたという、コンセプト的にはよくあるモノ。が、ポリゴンゲームの中でもダントツに処理速度が速くて解像度も高いこのゲームを、複数同時でやると、恐るべき迫力になる。さらにいいのが『ライブモニター』で、色々な角度からレースの中継をする。これがカッコよすぎるんだよな。

カプコン　王者の貫禄？　静かなる業界リーダー

期待の『マッスルボマー』は、開発途中のため撮影禁止。原哲夫のキャラに変更するのかな？　ゲーム内容は、１人でやると少し淋しいが、４人で対戦をやると、死ぬほど燃えるぞ！　アストロが超かっこいい。

⬅『マッスルボマー』の撮影は、某誌との兼ねあいにより撮影禁止。他にも「ボウリンゴ」などがあったよ。

アイレム　シブめに攻める？　今年のアイレム

『海底大戦争』は発想がナイスだが、爽快感が今一歩。『フック』は、笑えて楽しいけど、難しすぎた。がんばれ！

コナミ　いつものテンションを崩さない？　コナミ

コナミは少しおとなしめ。『ミスティック～』は『サンセッツライダース』のパワーアップ。期待大だぜッ！

SNK　開発速度オーバー？　SNK＝アクション！

『ファイヤー・スープレックス』はド迫力プロレス対戦ゲーム。『マッスルボマー』と正面衝突か!?

ナムコ　かつての覇者は技術面で一歩抜きんでる？

一般層へのアピールという点では他社より一歩抜きんでているナムコ。今回も数々の試みを見せてくれてました。

全メーカーそろって強力なラインナップを…！

やはりポリゴンを使った迫力あるシミュレーションゲームが多く出展され、時代の流れを感じずにはいられないというところだ。しかし他のゲームもなかなかどうして大迫力だったぞ。セガの『ダークエッジ』は際限なき３Dフィールドでド派手に闘うスゲェゲームだ。『ハットトリックヒーロー'93（タイトー）』もかなりイカしてた。今年のゲーセン業界は期待できるぞ！

どわあふも思わずウフフ♡

⬅もはやこのためにショーに行ってると断言してもいい、というぐらい重要な位置にいる、キャンギャルたち。コナミのバニーとシグマの娘もよかった。

偽りのENDING①　イヤ～ホントにキャンペーンギャルはよかったっす。一部のマニアと業界の人のみぞ知るこのイベントを、より一般層に浸透させるためには、この方法が一番だぜッ！　てなわけで、バーチャフォーミュラの実況の女の子なんかの慣れないアナウンスも、結構絵になってました。へろっ。

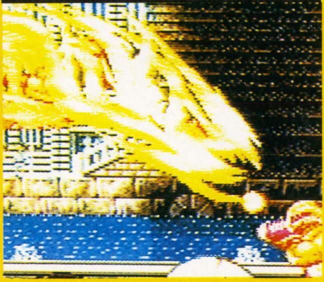
ついに悟りを開いたぜ!

餓狼伝説2 超必殺技解禁!!

さぁ〜てお待ちかね『餓狼伝説2』の超必殺技コマンドを全公開するぞ! 前々号で大好評だったガロ2。ついにSFCにも登場するということだ。ところで、アーケードでは街の通信対戦台で、アンディやチン・シンザンを、あと一歩の状態に持っていきながら、超必殺技1発で逆転負けして悔しい思いをしている人も多いだろう。また、「超必殺忍蜂→投げ」などの卑怯なハメ技に腹を立てているアナタも、この必殺コマンドを覚え、技をマスターしてしまいさえすれば、キミはもうゲーセンの顔だ!(そんなことはないぞ)ゴー!
(※操作はすべてキャラが右向きのとき)

テリー ボガード
パワーゲイザー
↓↙←↙→ Ⓑ+Ⓒ

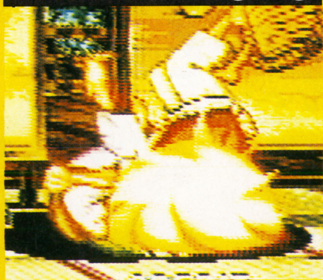
アンディ ボガード
超裂破弾
↓にためて↘→ Ⓑ+Ⓓ



ジョー・ヒガシ
スクリューアッパー
→←↙↓↘ Ⓑ+Ⓒ

ビッグ・ベア
ファイアーブレス
→↘↓↙→ Ⓑ+Ⓒ

山田 十平衛
ダイナマイト飯綱落とし
↙にためて↓↘ Ⓑ+Ⓒ



チン・シンザン
爆雷砲
↙にためて↓→ Ⓑ+Ⓒ

キム・カッファン
鳳凰脚
↓↙←↙→ Ⓑ+Ⓓ

不知火 舞
超必殺忍蜂
→↙→ Ⓑ+Ⓒ

負けザンギの 基板豆知識

今、なぜ基板が人気なのか? その②

インディーズなゲームは、ジャンル分け時に「その他」になってしまいがち。よく「消防アクション」「ビル登り」「バシシ(!?)」とむりやりジャンル名をつけてることがありますが、どのゲームかすぐに分かってしまいますね。このような基板は珍品として重宝され、年々プレミアがついて価格も上昇しております。

他に珍品とされるものには海外物や未発売物があります。ボツゲームが何故入手できるのか?という疑問も湧くと思いますが、発売前のロケテスト版が流れてきたりとか、いろいろな場合がありますが、このようなものは特定の基板屋さんの相当お得意さんにならなきゃムリ。また、海外基板も最近では輸入が盛んになり「○○の海外版」と銘打って売られていることもあります。この場合、国内で出回っているものが単にタイトルが違っていたり、内容が多少違ってたりします。この点に関してはまた、機会を改めてお話しましょう。

あとは海外でしか出回っていない、もしくは国内でもごくわずかしかないようなものが重宝されます。『アイロボット』はともかくとして『エクスタミネーター』『ナーク』『スマッシュTV』などお店にはほとんど出回りません。しかし『スマッシュTV』らはSFCに移植されましたし、『ミリピード』『ジャウスト』『スターゲイト』は突然FCに移植されました。私も3本揃えるのにかなり苦労しましたが、中にはこれらの3作を基板で揃えた方もいると思います。とにかく、基板の買い方は人それぞれですが、「思い出の代償」にしては最近少々割高になりつつありますので上手に買い集めよう。

偽りのENDING②
『SFII' ターボ』の対戦は困りものだ! キャラの動作が50%アップで超速いから、必殺技の見切りが難しすぎて、足払い勝負とかあいうち狙いがとてもじゃないけどムリ。昇龍拳も操作が遅れてミスしまくり。結局、大技ばかりの大味な対戦になってしまう。今までの修業が…?

新連載

アーケードの星を目標せ！

ゲーセンキッズ バカ一代 一直線讃歌

がんばれ㋾！修業はまだ始まったばかりだ。
次回へ続く…

早くも弱音を吐くピエール㋾。ゲーマーへの道は遠く厳しい。普通の社会人のように毎日仕事をキッチリしていてはとても極めることはできない。こうなったら㋾は、編集部をしばらく休んで強化合宿するしかないぞ！　次回は実際にゲームをプレイする予定だ！

●撮影協力
ゲームイン・サム

マルカツスーパーファミコン6号
読者プレゼント

春まっさかり。ゲームにスポーツに楽しい季節だね。
さて、今回もユニークなグッズからソフトが揃ったゾ。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

❶『スーパーテトリス2＋ボンブリス』ソフト

3名

⬅とにかくこいつあ～おもしろい。子供から大人まで楽しく遊べて、モードも多いから飽きもこない。（BPS）

❷『ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王』ソフト

3名

➡今度はSFCで『鬼太郎』が復活した。鬼太郎のリアルな動きがとてもかわいく、ちゃんちゃんこバリアは笑えるゾ。（バンダイ）

❸『ナムコットオープン』ソフト

3名

⬅ゲーム性を重視したこの『ナムコットオープン』は、ツアーコースがおもしろいぞ。試合を重ねるごとにハードになる。（ナムコ）

❹『餓狼伝説』テレカ

3名

⬆アーケードやSFCでも大人気の『餓狼伝説』。『餓狼伝説２』も絶好調で、ガロ伝ファンはぜひほしいね！（SNK）

❺『餓狼伝説』のポスター

3名

⬆昨年の年末に行なわれた、テレビ版『餓狼伝説』。そのポスターをプレゼントだ。テリー、アンディー、ジョーがかっこいい。（SNK）

❻『スーパーマリオランド』ステッカー

⬇今や世界で大人気のスーパーマリオ。そのマリオのかわいいステッカーをプレゼントだ。（アルファレコード）

50名

❼『アクアワールド』海美物語

2名

⬆ペットを飼いたいけどエサなどがめんどくさい人にぴったり。リアルなサカナの動きがとてもかわいいゾ！（増田屋コーポレーション）

応募方法

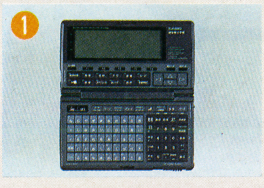
P130とP131の間のハガキに欲しいグッズの番号と商品名、アンケートの答えをハッキリと書いて送ってね。締め切りは3月19日（当日の消印有効）、当選者発表は8号の㊙スーパーファミコン誌上にて。たくさんの応募待ってるよ！

TETRIS™ AND©1987. TETRIS2™＋BOMBLISS™2©1991.1992 V/O ELECTRONOGTECHNICA（"ERORG"）ALL RIGHT RESERVED TETRIS LICENSED BY NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE. TETRIS ORIGINAL CONCEPT. ©1993Nintendo ©水木プロ・東映動画／©BANDAI 1993 ©1992 K・AM USEMENT LEASING. CO., ©㈱ナムコ

MAC マック

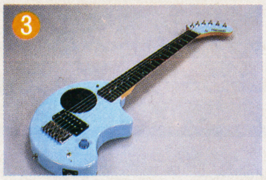
Marukatsu Attack Card

春、春、春。やっと寒い冬も終わり毎日が過ごしやすく、外で遊ぶことも多くなると思うけど、このMACはちょっとの時間でできるからチャレンジしてくれよな。また、イラストコーナーにも応募頼むよ。今がチャンスだぜ！



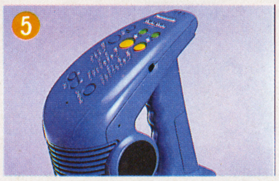
①電子手帳
25,000MAC

②スーパーファミコン
20,000MAC



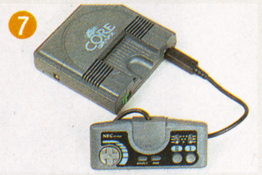
③アンプ内蔵ギター
26,000MAC

④コンパクトCD
18,000MAC



⑤デジタルパーカッション
15,000MAC

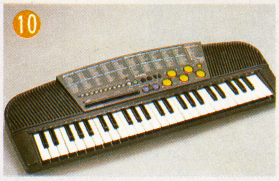
⑥ポケットカメラ
15,000MAC



⑦PCエンジン
14,500MAC

⑧メガドライブ
12,500MAC

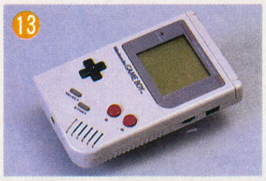
⑨バーコードバトラー
10,000MAC



⑩キーボード
15,000MAC

⑪ウォークマン
11,500MAC

⑫液晶テレビ
16,500MAC



⑬ゲームボーイ
10,000MAC

⑭パワースティックファイター
10,000MAC

⑮SFC用連射パッド	4,000MAC
⑯ゲームセレクタ	10,000MAC
⑰㊜時計	8,000MAC
⑱㊜Tシャツ	1,200MAC
⑲㊜オリジナルテレカ	670MAC
⑳おもちゃ券(500円分)	670MAC
㉑図書券(500円分)	670MAC
㉒文具券(500円分)	670MAC
㉓㊜原稿用紙	300MAC
㉔㊜シャープペン	200MAC
㉕㊜ボールペン	50MAC
㉖㊜ステッカー	25MAC

応募の決まり

●『クイズdeマック』に応募する方へ
①官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書く。
②有効期限内のMACカード右下、三角部分を10MAC分切ってハガキに貼る。
③旧MAC（'89年7月以前のMAC）の場合は①の内容を書いた紙と必要な額のカードを封筒に入れる。
④『クイズdeマック』⑥係へ送る！

●『MAC賞品プレゼント』に応募する方へ
①封筒に有効期限内のMACを入れる。
②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望する賞品を書いた紙を封筒に入れる。
③24～26の賞品の希望者は自分の住所、氏名を書き、120円切手(㉖希望者は62円)を貼った封筒を同封。
④『MAC賞品応募』係まで送る！
ただし同じ番号(930326という数字)のMACは8枚までしか使えないので注意。スペシャルMACは何枚でもOK！

●あて先
〒162 東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
㊜スーパーファミコン編集部
『MACクイズ』⑥係、また『MAC賞品応募』係まで

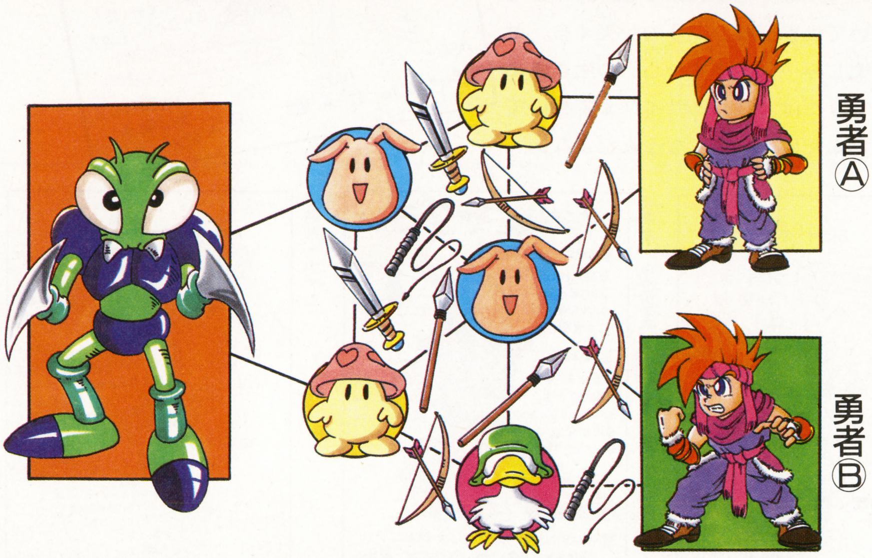
ガンガンに応募が多いクイズでマック。ちょっとクイズが簡単だったかなぁ？ 今回のクイズはむずかしいかもしれないけど、よくルールを読んで答えてくれ。また、たくさんの応募待ってるぜ！

●4号クイズでマック当選者
稲葉央子(北海道)畠山祥(秋田県)
高橋久美子(東京都)原田宗俊(山口県)
上野加奈子(東京都)松下仁(島根県)
戸加里竜也(静岡県)阿部司(愛媛県)
夏迫勝(鹿児島県)鶴久武(福岡県)

ROLL·PLAYING·QUIZ de MAC

……………クイズでマック……………

クイズを解いてマックがもらえるクイズでマック。さて今回は、楽しくゲーム感覚で遊べるクイズだ。前号に引き続き、ここは聖剣伝説の世界。人間たちを襲う怪物④を倒すべく、2人の勇者が立ち上がった。怪物④を倒すには……。まずは、ルールをよく読んでスタートだ！



答え　勇者○が○を持って行けば怪物④を倒せる。

ルール

●勇者はスタート地点から、すべての怪物を倒し、最終的に④を倒さなければならない。

●怪物は全部で4種類いるが、それぞれを倒すために必要な武器が異なっている。

	倒すために必要な武器
怪物①	槍
怪物②	弓
怪物③	鞭
怪物④	剣

●勇者は剣を除く3種類の武器の中から、スタート時に1つだけ持って行ける。下図を見て選んでくれ。

A・槍	B・弓	C・鞭

●勇者は道に落ちている武器を拾うことができ、1度に2つの武器を持つことができる。

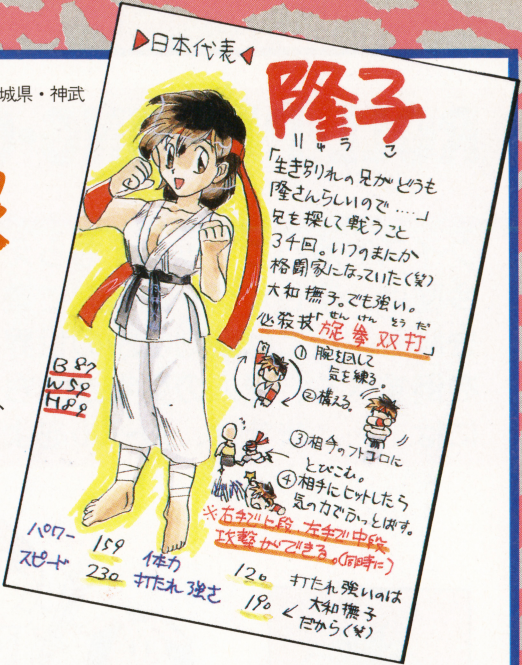
●武器はそれぞれ1回で使えなくなる。

●1度通った道は2度と通れないし、1度倒した怪物エリアに戻ることもできない。

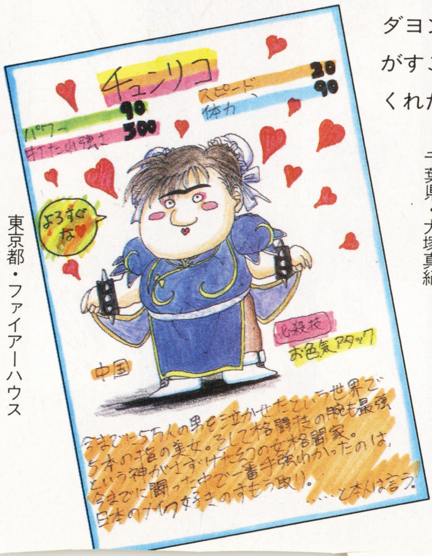
埋もれた武闘家公開だ!!

マックバトルに応募してくれた格闘家たちには、まだまだ名作がいっぱい。ここで少しだけど紹介だ。まず神武の隆子は、私ごのみでGood。そしてカトーチャは笑いで世界征服というのが笑える。ヤダヨンは将来が楽しみ…？　うすじじいの生きざまがすごい。チュンリコは、スリーサイズまで書いてくれたらよかったんだけど。気になるんだよなあ。

宮城県・神武



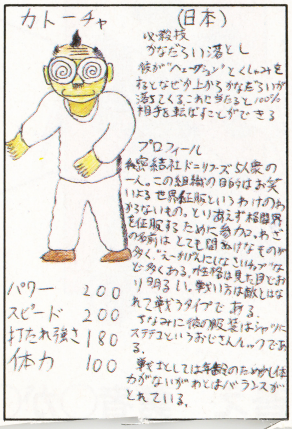
東京都・ファイアーハウス



千葉県・大塚真紀

岐阜県・東雲東風

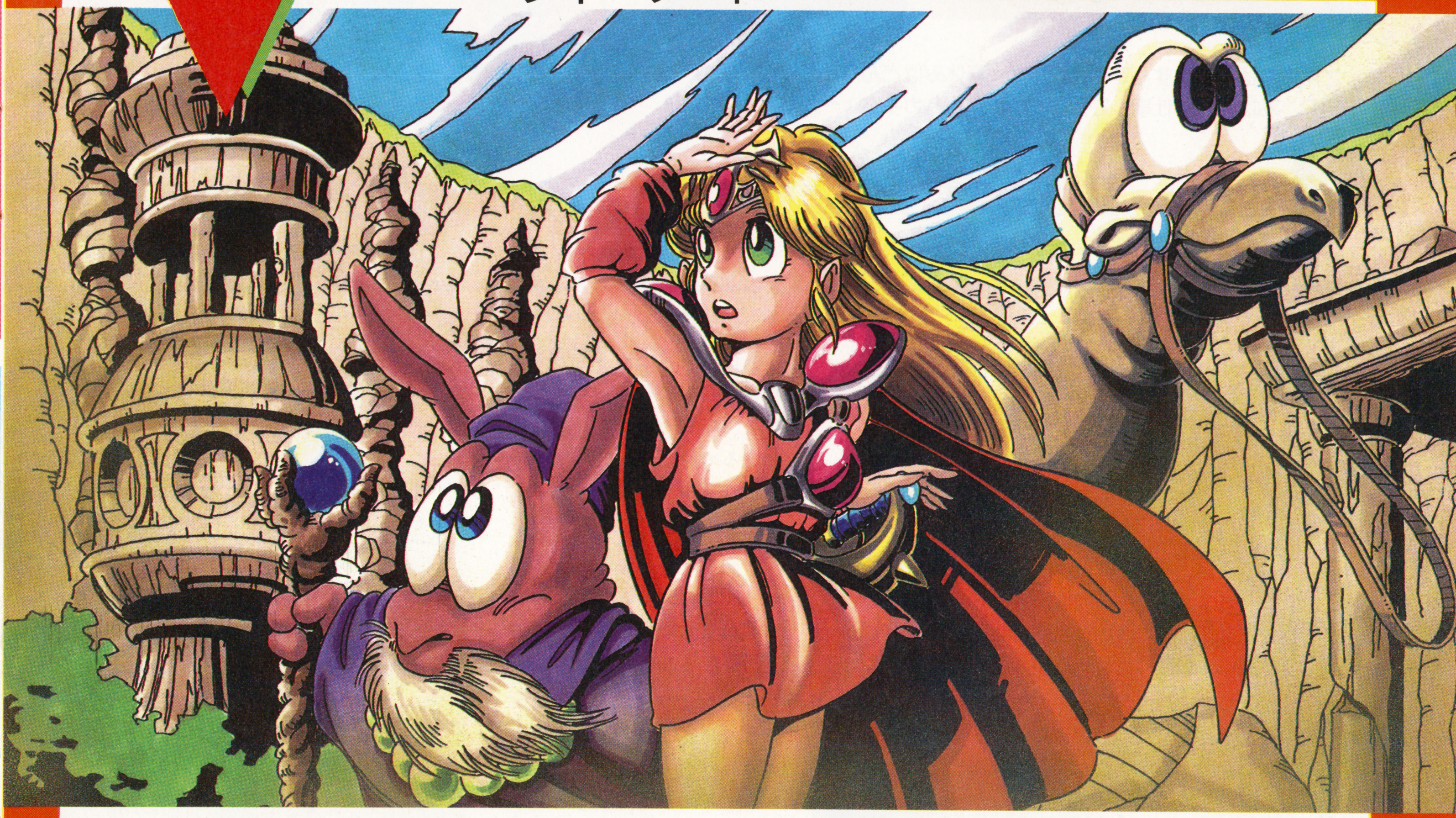
徳島県・ナナシ



V GATE
―ブイ・ゲート―

●CONTENTS●

FF Dream P122
ドラクエワンダーランド P124
めがてんサバトの会 P125
Vカンパニー P126



クロスワードパズルNo.10

世間はもうすっかり春！ 進学、進級する君にクロスワードパズルを贈ろう。な～に簡単な問題だよ。

1	2	3	4		5	■	6 A
7			F	■	8		
9		■	10	11		■	
	■	12			■	13	■
14 E	15		■	16 C	17		
18			19	■	20		■
	■	21		22	■	23	24 B
■	25					D	

タテのカギ

1 ゲーム『ウルトラマン』の続編。バンダイから発売予定
2 世界一速い男。カール――
3 奥さんは古村比呂。――博
4 『シムアース』。アースを日本語でいうと？
5 マリオが星を取ると一定時間――になるぞ！
6 おばちゃまといえば
11 長良川で行なう有名な行事
12 コナミの『ポップン――』
13 コナミの超きれいなグラフィックのシューティングゲーム
15 何も入っていません
17 気の小さいことを――の心蔵
19 ピーチ姫をさらったのは？
22 最初は――、ジャンケンポン
24 駿馬も老いれば――となる

ヨコのカギ

1 『天舞スピリッツ』を発売予定のメーカー
7 積もり重なること
8 『キャプテン翼Ⅲ』の発売元
9 レシーブ、――、スパイク！
10 勇者が持っているもの
12 日本では円
14 エベレスト、ナイル川、中国これらはすべて――イチ！
16 漫画「YAWARA！」の主人公の名字
18 空白期間
20 失敗
21 「うどの大木」のことを英語でいうと「――マン、イズ――シット」
23 ビデオアニメ『幻夢戦士――』
25 アスミックから発売予定の――エア――

応募方法

ハガキにパズルの答え、住所、氏名、年齢、学年（職業）電話番号を書いて下のあて先まで送ってね。抽選で10名の方にV GATE特製テレカをさしあげます。
〆切は3月25日（消印有効）。
あて先➡〒162 東京都新宿区新小川町1―14 NAOビル
勝スーパーファミコン編集部
「ブイ・ゲート」係

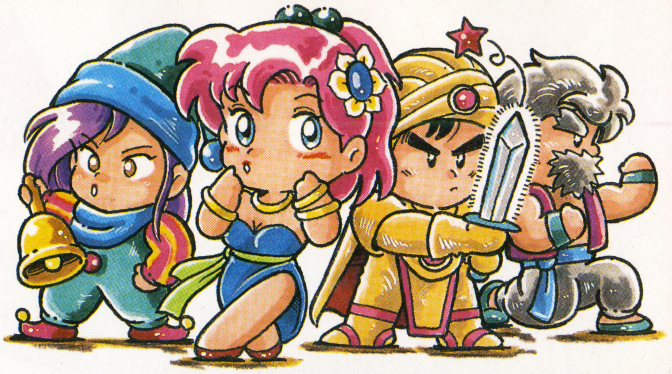
前号の答え

1 ス	2 ク	3 ウ	エ	4 ア	■	5 タ D	6 シ
7 タ	イ	ル E	■	8 メ	サ	イ	ヤ
ー	■	9 ト	10 シ	ン	■	11 キ	ン
12 フ	13 ウ	ラ	イ	ボ	14 ウ	■	プ
15 オ	ス C	マ	ン	■	16 ド	17 リ B	ー
シ	■	ン	■	18 カ	ン	ヨ	■
19 ク A	20 リ	■	21 ム	ラ	■	22 ウ	23 ジ
24 ス	ー	パ	ー	テ	ト	リ	ス

答 クリスタル

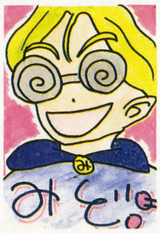
出題／オフィスMUGEN イラスト／本荘隆

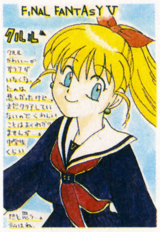
FF Dream
ファイナルファンタジー・ドリーム
Vol.57

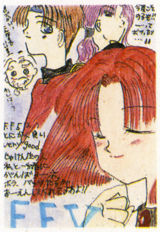


こんにちは、あいすんです。みんな、春休みはどんなふうに過ごす予定？　私は元気に仕事してるぞっ。だからハガキちょ〜だいねっ♡

HOT VOICE　『FFV』への声！　続々……


➡新潟県　竹ちゃん！サン　このミド、インパクトあるぅ！


➡埼玉県　斑サン　これは珍しい。クルルのセーラー服。


➡高知県　華龍魔夜サン　レナのはにかんだ表情がグー。

➡神奈川県　ねもサン　レナとバッツ？　いいムードだね。

➡神奈川県　Fishサン　私もギルが大好きよ♥

○『V』が発売されてから、はや3カ月。なのにハガキが来るわ来るわ……も〜、この熱気は何？　てなわけで、今回はイラスト特集。でも、お手紙だってどーんと紹介するぞ！

●ガラフと『FF』シリーズの音楽担当の植松伸夫さんの姿がミョーに重なって見えてしまうのは僕だけでしょーか。ガラフのあの性格は、プロデューサーの坂口さんが植松さんをモデルにしてるよーな気がしてならん(笑)。　**神奈川県　EXPO**

○植松さんはかなりのひょ〜きん者とのウワサがあるから、あんがいソウカもよ。

●やっぱり踊り子といったらレナですね。「いろめ」なんか使われたらこのボクでもドキドキしてしまうかも……。でもガラフが「いろめ」を使ったらどうなるんでしょう。きっとモンスターなんか即死してしまうでしょうね。あぁ、恐ろしい……。　**埼玉県　かしなあと**

○即死はしないだろうけど、気絶くらいするかも……。

●カルナック城脱出で、宝箱を1つも残さず取って、残り2秒でギリギリセーフ。アイアンクローと戦う時点で、すでに残り30秒切ってたもんな。どーだ！　できるもんならやってみろー!!　**愛知県　葉月ぽたん**

○挑戦したい人、いる？

そんなワケでますます充実のFF Dream。応援よろしくネ！

『FF』おばかさん

⬅東京都　デルタサン　うーむ、なかなか頼もしい奴め……。

⬇東京都　千年回帰サン　人気投票かあ。うん、考えとくね。

⬇大阪府　古賀イルサン　う…楽しそうなパーティだこと。

⬇兵庫県　な、あむサン　元気いっぱいのクルル。人気沸騰！

⬇神奈川県　小林秀彰サン　私もこんなペットが欲しい！

NEW PROJECT

神奈川県の賢者ラームサンからの提案です。「『FFV』のキャラ別ベスト・コスチューム・コンテストをやってみてはいかがでしょうか」と、ゆーわけで以下のような企画をたててみました！

募集
ベスト・コスチューム コンテスト　レナ編

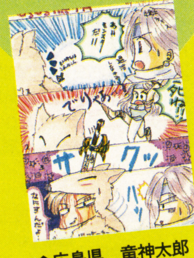
はいはい、皆さん注目！　キミがレナにいっちばん似合うと思ったコスチュームをハガキに書いて送ってね。イラストつきも大歓迎ですよ〜！

➡兵庫県　にしばら泉サン　エッチなコト考えないよーに。

⬆福島県　魔導幻龍サン　こんなハガキをお待ちしてます！

④コマパラダイス

➡大阪府　月原めいサン　今明かされる、薬師の事実……。


⬆広島県　竜神太郎サン　クリティカルが決まったか!?

©スクウェア　イラスト／南風明日香

J OB SYSTEM 『FFV』ジョブ図鑑

ナイト

特徴
傷ついた仲間をかばう。
"両手持ち"を覚える。

ジョブ図鑑・第2回めは「ナイト」の登場。さすがにナイトといえば主人公のイメージが強いのか、大部分の人がバッツのイラストを送ってくれました。キミのハガキは載ってるかな？

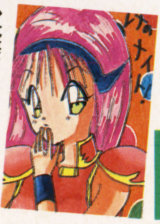
バッツ　レナ　ガラフ　ファリス　クルル

⬅神奈川県　モーグリ☆サン　やっぱりバッツはカッコイイ！

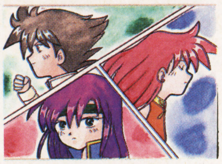
⬅埼玉県　黒杉堂サン　戦えバッツ！　迫力満点だぁっ。

⬆千葉県　ルー大嶋サン　混乱状態のナイトかな？　あぶなそう。

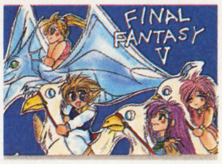
➡大分県　魔界塔士睦月皇サン　決めポーズがニクい。


➡北海道　服部かんなサン　レナのナイト。可憐です♡

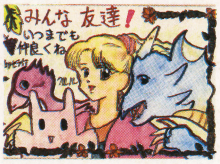
ひき続き　狩人・忍者　募集


⬆岩手県　紫すみれサン　面影にドラマが見える。

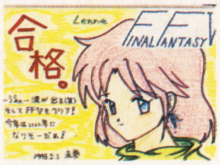
⬆山口県　砂吹サン　イッツ　ショー　タイム!?



⬆千葉県　文月陽子サン　4人はいつまでも一緒だよ。



⬆東京都　セライアサン　こんなパーティもいいかも？



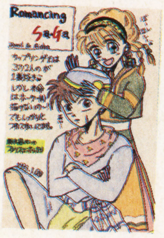
⬆千葉県　未夢サン　これで存分に『FF』ができる！

⬅愛媛県　チューリップサン　無敵の孫マゴコンビだあっ！

I LLUST『ロマ・サガ』ギャラリー

巷にチラホラと『ロマ・サガ2』が出ないかなー、との声が聞こえる今日この頃。もちろん私もそのクチ！　みんなも催促のハガキをこのコーナー宛に送ってみてね。

➡愛知県　水谷都恵サン　見捨てないからハガキくれ〜。


⬇北海道　ばるこサン　仲よしこよし♡

⬆東京都　檜山雷サン　アルは努力家。

⬅神奈川県　峰不二子サン　こらこら、鼻の下伸ばすなー！

⬆長野県　和泉りいあサン　いと、哀れ。青魔道士の悲劇なり…。

⬇愛知県　福島由洋サン　可笑しくも状絶な兄弟げんかじゃ〜。

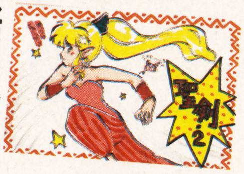
N EXT ONE 期待がつのる

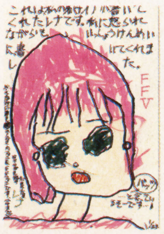
『聖剣伝説2』

だんだんとその全貌を現わしつつある『聖剣2』。いやでも期待がつのるよね。「もう、待ちきれない！」と、いう人はハガキでも書いて気をしずめてちょ。イラスト・期待の声、どちらも楽しみに待ってま〜す。

⬆鹿児島県　更紗みほうサン　期待の高さが伝わってくるぞ。

⬅愛知県　いとーサン　うん、うん、発売日が楽しみだよね。

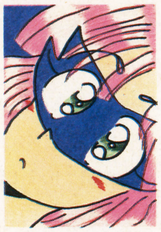

➡富山県　チャベスサン『2』はアクションがサイコー！


⬇千葉県　精霊使いの弟サン　今回の最年少！　4歳だっ!!

⬇熊本県　あるサン　真剣な眼差しの4戦士。でもラブリィ。

⬇愛知県　ヌクヌクサン　さて、穴に落ちたのは誰でしょう。

⬇兵庫県　ホーク命サン　と、いうことだそーです。


⬅埼玉県　ちこちこ星人サン　迫力のどアップレナ。

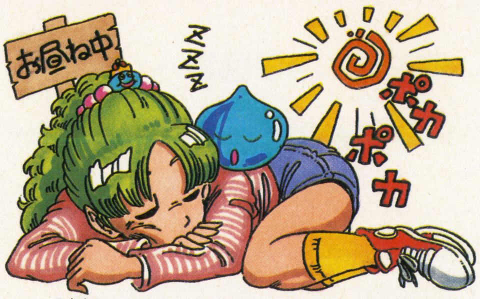
⬅神奈川県　荒毛佑樹サン　天野調ファリス。美しい…♡

⬅愛媛県　KARI-Nサン　遠くを見つめる瞳がステキ。

⬅北海道　山田英麿サン　うおお！　渋いぞ、強いぞぉっ！

ドラクエワンダーランド

DRAGON QUEST



今回、みんなのハガキを紹介するスペースがちょっぴり広くなって、さふぁいあも嬉しいの♡　楽しんでね。

DQ画廊

ドラクエ大好き!! そんなみんなのいろんな声です。

●『DQV』、やりすぎて怒られたコトもあるけれど、とっても楽しいです！　初めてやった時から夢中で、ヘンリーが大好き。はぐれメタルを仲間にするまで、やめないゾ!!

宮城県　DQ命♡

●やったー！　とうとう主人公のレベルを99にまであげたぞっ！　次は経験値のカウンターストップだっ！　そして仲間モンスターも全員集めるぞっ！

大阪府　大喜多透

—何事も目標を持つのはいいことね。私も見習わなきゃ。

●フフフ、ぼくなんかはぐれメタルと初めて戦ったらなんと!!「仲間にしてほしそうにこちらを見ている」と画面に文字が出たのに、モンスターじいさんに預けたモンスターがいっぱいで仲間にできなかったのです。もう泣きたかったよー。

新潟県　オジンガーZ

●私は発売日に『V』を買ったのに、今だにクリアしていない…。なぜかというと、レベル50以上のパーティのデータが2回も消えたからだ！

青森県　パプワ君

—うわぁ、大変ね。頑張ってもう一度、チャレンジしてみてね。さふぁいあも応援しているわ♡

●コラー！　みんなはなんで、くさった死体を嫌がるんだ。くさった死体はすごく強いし、元をただせば人間だぞ。名前だってスミスだもんね。ぼくなんて仲間になった時、すごく嬉しかったんだぞー!!

大阪府　小倉庸平

—小倉クンにそう言ってもらえて、きっとスミスも喜んでいるわ。ところでくさった死体にザオリクって効かないのかしら…？

●気が早いけど『V』の次は『VI』！　『III』みたいに職業や名前を好きにつけられるといいなぁ。それとカジノにルーレットがほしいな。

東京都　カカロット改め檜山雷

●ボクの友だちの主人公は〝う○こ〟です。女の子が〝う○ち〟で、男の子が〝う○も〟です。

福岡県　パインのへた

—よい子はマネをしないようにねっ！

今号のこの1枚

⬅北海道　服部かんな

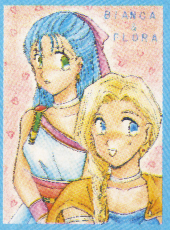
「やっぱりIIIが最高」という服部サンからのおハガキ。勇者以外の女の子たちを描いてくれました。さふぁいあも『III』は大好きよ♡　SFCで出るといいわね。

⬆愛知県　加藤朱実　そういえば、そうね。

⬆高知県　タマネギ剣士　夢に見そう…。

⬆東京都　千年回帰　仲よきことは美しきかな…なーんてね♡

⬆岩手県　アキーラ　まさにドラクエワンダーランド！



⬆茨城県　水越陸　宿命のヒロイン対決ね。うわお♡

⬆宮城県　ぺりいろーる　背後霊みたいだけど可愛いわ♡

お ハガキ募集中

ドラクエ画廊 小学生の部

見て見て♡　この可愛らしいイラスト！　小学生の皆さんもどんどん投稿してね。

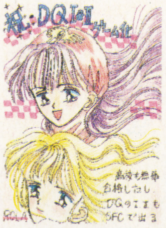
➡兵庫県　三谷菜々　表情がイキイキしてるね。

➡岐阜県　豊田由弦　ガォー！　すごい迫力！

♥ラブコールfor『DQ I・II』♥

⬆福島県　さかなうみ　発売が待ち遠しいね。うふふ。

⬇埼玉県　斑　ローラ姫のグラフィックが楽しみ♡



⬆岐阜県　藤MARU　高校合格おめでとう♡　よかったね。

©エニックス　イラスト／本莊隆

戦慄の新コーナー

次号より開始……

めがてん サバトの会

悩める者はこのコーナーへおハガキを。仲魔にしてあげる♡

うふふ、また会えたわね。え、私のこと覚えてないって？　まぁ、なんて物覚えの悪い人なんでしょ。しょーがないわね、2度めの自己紹介よ。私は魔女見習いのドリア。あなたを「めがてんサバトの会」へと導く魔界の使者よ。ちゃんと覚えてくれなきゃイヤ！

さて、ようこそ、サバトの会へ。さっそくだけど、お手紙を紹介するわね。うふ、ここにも一人、『真・女神転生』に魅せられた少年がいるみたい。

★『真・女神転生』をクリアして2カ月程たつのですが、いまだに夢を見ます。この前は六本木にいたアリスが僕に「いっしょに遊んで」とせがんでくる夢。その前の夢では、シルフに攻撃されてショック状態になりました。僕は悪魔にとりつかれているんでしょうか……。

群馬県　超兄弟

★とりつかれてはいないと思うけどロリコンのケがあるかもね。そのうちサキュバスなんかも登場するようになったら、末期症状だから悔い改めるよーに。

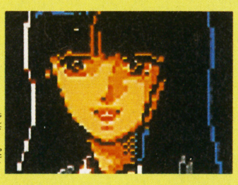
といったお便りをこれからも待ってるわ。くれぐれも悪魔の誘惑に注意、し・て・ね♡

募集1 邪教美術館

我らが大魔王は『真・女神転生』の絵図を所望しているわ。版画、水彩画、フレスコ画……画法はなんでもいいから、いますぐ描いて送ってちょうだい。

そうそう、紙はハガキかハガキ大のにしてね。それじゃ、力作を待ってるわ。ハガキが掲載された時、あなたは晴れて私の仲魔になれるのよ。がんばって♡

募集2 FC版『1・2』回想録



➡弓子って、女の私から見ても魅力的だわ。

ダイダロスの塔で中島や弓子が戦っていた時、私はまだほんの子供だったの。そんな私に、あなたの『1・2』での戦いを教えてね。イラストでも、お便りでも大歓迎よ。

仲魔フォト大募集

あなたの周りにいる仲魔を写真に撮って送ってネ。仲魔なんていない？　そんなの勝手にこじつけちゃえばいいのよ。犬、猫、お友だち、なんでもＯＫ。何と何が合体してそうなったかも書きそえて。

真・女神転生

あて先　㊖ＳＦＣ めがてんサバトの会係

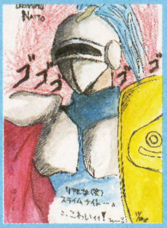
⬇埼玉県　秋草・禎　くらりときちゃう可憐さね♡

⬆埼玉県　ピョロ探偵　ビアンカとフローラって好対照ね。

⬇鹿児島県　更紗みほう　メタルなだけに、重たそう……。

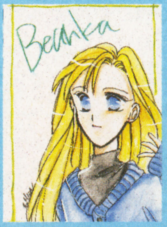
⬆千葉県　竜町　キレイなイラスト♡スライムも美形!?

⬇神奈川県　あづみ　スライムで遠乗りって、ステキねー♡



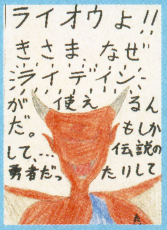
⬆大分県　ミキ　全身像を見たら、もっとコワイかも!?

⬇埼玉県　DQシスターズ　きっと苦労しているのよ。



⬆静岡県　SHION　今号のさわやかさんですっ。

⬇愛知県　真尤　コレ、折り紙のイラストなの。スゴイ！



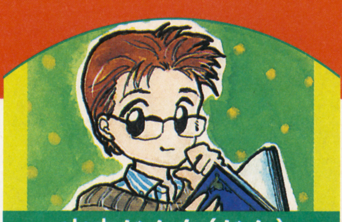
⬆山形県　ドラクエを炊く　ガーン!!　そうだったのね…。

Vゲート『DQワンダーランド』まで！

Ⓒ西谷史／㈱徳間書店／ムービック／シップス／NAMCO LTD. Ⓒ西谷史／シップス　ⒸATLUS／遊企画

Vかんパニ〜 START

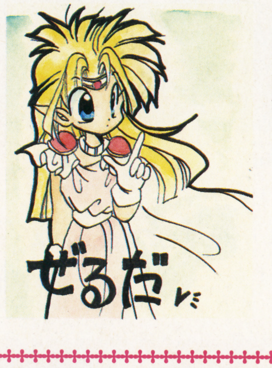
りんりん（りん）


山本じんた（じん）

春もうららなこの季節。とうとうVカンパニーが始動する!!　ゲームファンならこのコーナーを読むべ〜し！

りん：やっほー！　みなさまお元気かしらん。㊙100万（？）読者のアイドル、りんりんで〜す！
じん：誰がアイドルですか！　鏡見てモノを言ってくださいよ。
りん：ひっど〜。人がせっかく場を盛り上げようとして言っているのにィ。
じん：そーゆー盛り上げは不要ですからボクにも自己紹介させてください。こんにちは。Vカンパニーの貴公子、山本じんたです。…あいたっ★　何すんスカ〜！　殴らないでくださいよっ。
りん：あんたって奴は…。それよかせっかく第１回めなんだから、ハガキをくれた読者にお礼しなきゃだめでしょ。
じん：（おーいてて…）そーですよ。本当にたくさんの方からハガキをいただいて。も一、感激です！　今回載らなかった人もあきらめずに、また投稿してくださいねー!!
りん：今後も〝Vカン〟をヨロシク♥

今号の美女



東京都　雷瀬りんか　記念すべき初代美女はゼルダ姫だ〜！

お絵かきタイム

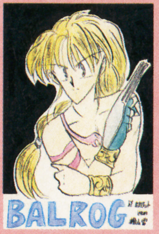
⬆東京都　WANTA　出ました『星狐』！キャラの表情がグ〜♥

➡埼玉県　やまぐち祐里　妙な存在感に押し切られ掲載。

➡東京都　田中こゆき　GBの人気SLGですね。

➡岩手県　紫すみれ　ほのぼのとした絵柄。味があります。

➡徳島県　天空姫　これまたラブリィなテリー＆アンディ。



➡東京都　檜山雷　りんりんも大ファンのバルログ様♥

➡東京都　ぱある　『ウィズ』には根強いファンがいるのだ。

いわせてVV

◆突然ですが、私は『弟切草』をおススメします。このソフトは好き嫌いが分かれると思うけど、私はとことんのめり込んでしまいました。特に「食欲の権化」編に感動しました。

神奈川県　弱竹の中村

じん：AVGファンなら、一度はプレイしてみるべきだよね。

◆『46億年物語』!!　ハマッタぞ〜！　自分の姿がみるみる変わっていくのがすごく楽しい。アクションも簡単だし、女の子にもいいんじゃないかな。りんりんさんもど一ですか？

青森県　シーラカンス

りん：あら、私はバリバリのACTフリークなんだから。

⬅東京都　ぷうる　これはSFC版『Ⅳ』のイラストだね。

⬅神奈川県　水無月凱武　ハガキから熱気がたちのぼる！

⬅東京都　霧風しあ　うぅむ、そーとーなマニアのようです。

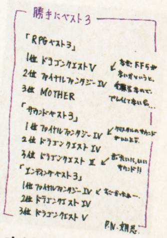
めいかあ応援団

⬅静岡県　ぴいぱっぱ　やはり人気の『ゼル伝』。任天堂パワーは向かうところ敵なし!!

勝手にベスト 3

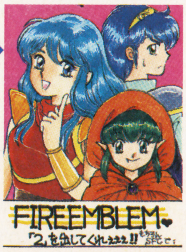
⬆神奈川県　森順子　目の付けどころがなかなかオチャメ。

⬇東京都　マンボでチョコボ　こーゆー意見の人、多そう。



⬆宮城県　文月忍　趣味出しまくりのベスト3。サンキュー！

あのゲームの続編を！



➡神奈川県　りょうまさやみ　『FE』とはなつかしい。続編はいつ頃、発表になるのかな？　ワクワクするね。

飯田橋通信

楽しい春休みの真最中でゲーム三昧のキミ。たまにはひと休みしてのんびりしてみてはどうだろう。不夜城と化した飯田橋の本部から、とってもホットな情報をホッカホッカに伝えるゼ！

MOVIE ついにクランクイン！ 夏が今から楽しみだっ 「REX　恐竜物語」

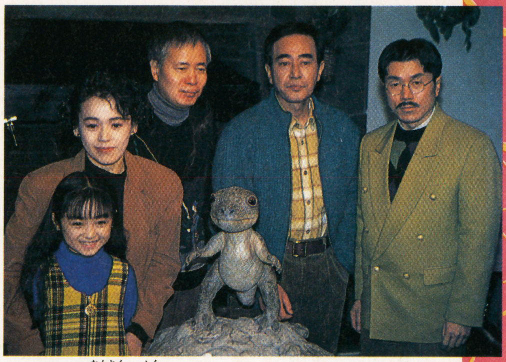
⬆今回クランクインで登場したREX。できれば動くREXも早く見たい。映画では祐実ちゃんと大活躍しちゃうのだ!!

⬅7月3日より全国松竹系映画館で公開される「REX 恐竜物語」。愛情面をクローズアップしたものになるとのことだ。

話題のSFXファンタジー「REX　恐竜物語」が、ついにクランクインした。主演の安達祐実ほか、メインキャストが勢ぞろい。さらに監督の角川春樹氏も同席して、記者会見も行なわれたんだ。

映画初主演の安達祐実ちゃんは、その日やや緊張ぎみ。でも、いきなりの主役デビューだもの、無理もないかな？　なんて思ってたら、祐実ちゃんの気持ちを察してか、お母さん役の大竹しのぶさんが、彼女の手を静かに握りしめた。おかげで緊張も解けたのか、会見中はずっと笑顔の祐実ちゃんなのでした。お父さん役の渡瀬恒彦さんとの相性もいいみたいで、3人でいると、まるで本当の家族みたい？　なんてね。この映画は、「家族の愛」がひとつの大きなテーマにもなっているので、キャスティングの妙を感じさせられるひとコマだ。そばにいたREXも、なんだかうれしそうだったぞ。

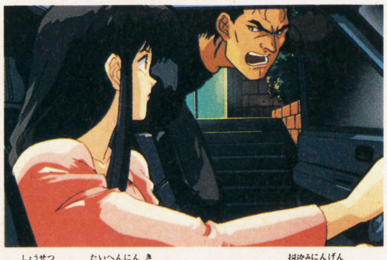
そんな楽しいムードのまま、会見もぶじに終了。こいつはやっぱり超期待作だぞーっという手応えを感じた一日だった。みんなも期待して公開を待つべし！



⬆角川春樹監督を含め、大竹しのぶ、安達祐実、渡瀬恒彦、平田満各氏が今回クランクインで登場したメンバー。

⬆REXの制作を担当したのはカルロ・ランバルディ氏。あの有名な〝E・T〟の生みの親なのだ!!

OVA 平井和正原作の超人気ベストセラー、アニメ化第4弾!! ウルフガイvol.4「錯綜」



⬆小説でも大変人気の「ウルフガイ」。狼人間たちが激しく戦うというバイオレンスものだ!!

平井和正の原作でおなじみの、「ウルフガイ」OVAシリーズが、好評リリース中！　魅力的な原作に高クオリティの作画を導入して、狼人間たちの戦いを描き出しているんだ。

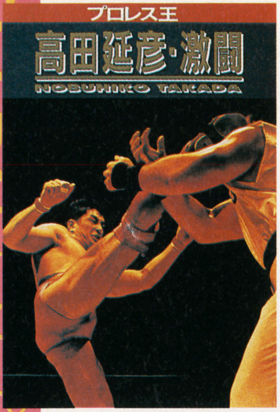
スタッフは、監督・吉永尚之、音楽・川井憲次という「パトレイバー」コンビを筆頭に、脚本に藤井紀和、キャラクターデザインはつるやまおさむと、豪華な顔ぶれ。CVは、「テッカマンブレード」で人気の、森川智之や堀内賢雄、横山智佐などが演じている。狼たちに安息の日はくるのか？　バンダイビジュアル(03-5828-3055)LD：￥4800(税込)4月22日発売。

➡人気声優、森川智之、堀内賢雄、横山智佐らが作品を盛り上げる。

OVA

あの高田VS.北尾戦もバッチリ収録だ!!

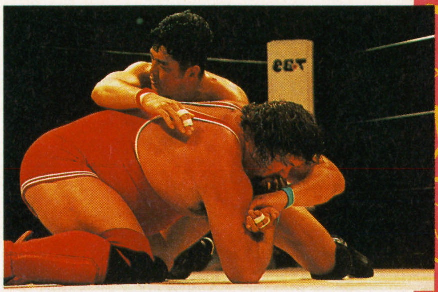
プロレス王　高田延彦・激闘

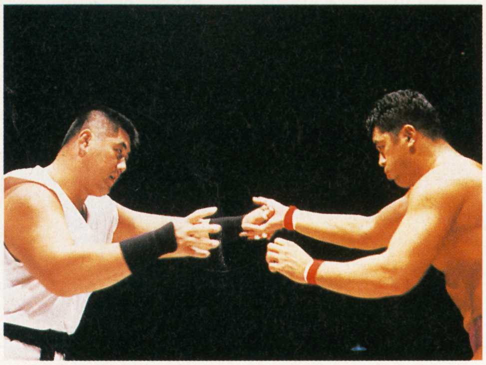


息づまる死闘、鬼気迫る激闘の数々。彼らは、なぜ闘い続けるのだろう。それは、すべて「最強」の存在となるため。闘いの頂点を極めることこそが、彼らの唯一の願いなのだ。そして、今日もまた、UWFインターのマットは赤く彩られる。

「プロレス王」高田延彦ひきいるUWFインターの名勝負を収録したこのビデオ。高田VS.ゲーリー・オブライト戦、VS.北尾光司戦をはじめ、'92年のベストバウトをあますところなく収録！　格闘技ブームの中、あえて「プロレス」と銘打つ3カウントのないプロレスをぜひ見てほしい！

ファンハウス(03-3350-8625)、VHS・LD：¥7800(各税込)、発売中





⬆激しく、そしてハードな闘いを続けるUWFインター。その中でも高田の活躍はプロレスの枠を越えた!?

➡北尾VS.高田の一戦は、より高田の強さがアピールされた一戦であった。しかし、今後の北尾の行動にも注目したいものである。

➡'92年のベストバウトはなんといっても高田VS.ゲーリー・オブライトの2試合だ。紙一重の勝敗はまさに神がかり的なもので左右される！

OVA

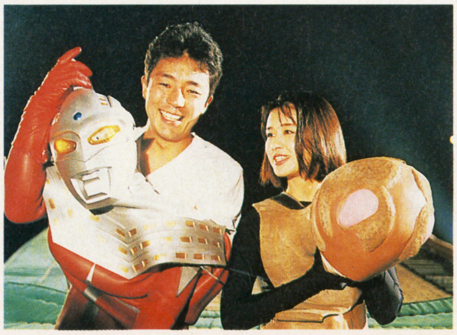
テレビで見逃した人は必見だネ!

私が愛したウルトラセブン

ウルトラマンに続く、2番めのウルトラ戦士、ウルトラセブンはみんな知ってるよね。でも、その「セブン」がどんなふうにしてできたのか知ってる人は、あんまり多くはないんじゃないかな？

この作品は、先日NHKで放映されたドラマ作品をビデオ化したもの。フィクションながら、当時の製作現場の様子が活写されていて、高視聴率を記録した。新しく撮影された特撮シーンなど、見どころもいっぱい。さらに、アンヌ隊員役を田村英里子が演じるなど、キャスティングも話題になりそう。ウルトラセブンを愛し、育てあげた当時のスタッフたちの意気込みを感じてみよう。　バンダイビジュアル(03-5828-3060) VHS：各¥13,184(税込) 4月22日発売

⬆ヒーローものながらドラマ性の高さが好評だった「ウルトラセブン」のスタッフのドラマ。



⬆アンヌ隊員には田村英里子、ダンは松村雄基が演じている。ポインターを中心に記念撮影といったところ。しかし、なつかしくて涙が出ちゃう人もいるんじゃないの？

➡ハードな撮影も終る時には思わず笑顔が出てしまう。ところで、英里子ちゃんってかわいいよな。

⬅仲村トオルや佐野史郎が主演。シリアスなシーンもかなりあり、制作時の苦労などがよくわかる。人を楽しませるということはとにかく大変なのである！

歴史の勉強にもきっと役立つ!?

OVA

インディ・ジョーンズ

若き日の大冒険
エジプト編／メキシコ編

⬆アメリカでも大ヒット、映画～ＴＶ化シリーズ。インディの幼少のころの話もぎっしりだ。

ジョージ・ルーカスのアドベンチャー・ＴＶシリーズ、ついにビデオで登場！

ハリソン・フォード演じる劇場版インディ・ジョーンズの冒険は、みんな知ってるよね。でも、映画では語られなかったインディの冒険の数々を、君たちは知っているかな？　その若き日の彼の、胸おどる体験をつづったのが、このシリーズ。興奮度は、劇場版にもけっして負けてないぞ。

物語は、93歳になったインディが、２人の少年に想い出を語る、という形ですすめられる。そして彼の道行きは、史実を織りまぜながら20世紀を語っていく。

ポニーキャニオン（03-3221-3133）、ビデオ：¥14,214（税込）　４月21日発売

⬆青年インディを演じるのは、ショーン・パトリック。10歳のコーリー・キャリアーは、少年時代を演じている。

⬆オールロケした画期的なＴＶシリーズで、制作費はなんと！　約35億というのには驚きだ。

⬆ご存じジョージ・ルーカスが自らの手で企画・原案したもの。内容は、若き日のインディの冒険の日々を描いた超大作。

〈スタッフ〉

原案・製作総指揮――ジョージ・ルーカス
監督――ジム・オブライエン
――カール・シュルツ
音楽――ローレンス・ローゼンタール
脚本――ジョナサン・ヘイルズ
撮影――デビッド・タッターセル

〈キャスト〉

インディ・ジョーンズ
――（16歳）ショーン・P・ラフナリー
――（９歳）――コーリー・キャリアー
――（93歳）――ジョージ・ホール

GOODS

ゲームで疲れた頭もスッキリ

チカチカリラックス

老若男女を問わず、とかく現代人にはストレスがつきもの。そこで開発されたのが、マインドコントロール・ツールの数々である。めがねの奥で、光がチカチカしているタイプが代表的だね。なに、知らない？　そんな未体験者の君におすすめなのが、このアイテム。コンパクトながらも、必要な機能はそろってるから、気軽にマインドトリップ体験したい人には、うってつけのグッズ。

京王アートマン（0423-37-2555）¥29,800（税別）

⬆最近大人から子供までストレスでコリコリ。チカチカリラックスでほぐそう。集中力テープもあるからゲーム前もグー！

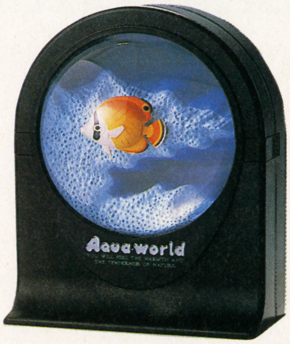
GOODS

かわいいお魚ちゃんは心のオアシス

アクアワールド海物語

近ごろ人気のペットってなぁーんだ？　犬？　ねこ？　うんうん。でもやっぱ今なら、熱帯魚だね。静かな水槽の中に、ゆらゆら泳ぐおさかなさん――。かわいいよね。でも、結構世話が大変なんだな、これが。

そこで、このアイテムだ。Toyの熱帯魚が、水槽の中を泳ぐさまは、まさに本物そっくり。飼うのが超難しいディスカスも、いつでも君のとなりで元気一杯さ！　増田屋コーポレーション（03-3861-0151）、¥5,000（税別）



⬆生きているようで生きてない。エサをあげなくてもいいペット。そのユーモラスな動きがとてもかわいい。

CD

GMのニュー・ウェイブ登場だっ！

SUPER MARIO LAND

⬆ＣＤ発売に合わせて、あの伝説的ＧＭレーベル、Ｇ.Ｍ.Ｏ.も復活！ どんな作品が出るのかな？

マリオも、お国が違えば、ファンキーでなわけで、マリオとLet'sDance！ UKチャート最高6位に輝くリミックスバージョンが、ようやく日本国内でも発売になるぞ。ラップは、ずばり「M.C.マリオ」！ ちなみにMCってのは、この場合ラッパーのことだよ。曲は、「アンバサダーズ・オブ・ファンク」。さぁさぁ、Raveパーティのはじまりだ！ アルファ（03-3455-1794）CD：¥1,500（税込）、3月21日発売

コナミの歴史は、ここから始まった

コナミGM ヒッツファクトリーⅠ

⬆曲はすべてアレンジバージョン。ＣＭで使用された「レーサーミニ四駆」「ツインビー３」の２曲も入ってるぞ。

おぼえているか？「グラディウス」を初めて聴いた感動を。あの「ドラキュラ」の戦慄を——。その想いをよみがえらせたい、というファンの熱望に応えるために企画されたのがこのアルバムなのだ。前出のほか、人気の「もえろツインビー」「F-1スピリット」なども収録されている。さらに、「ギャラクティックウォリアーズ」「謎の壁」なんて渋いところも。キングレコード（03-3945-2122）、CD：¥2,800（税込）、3月24日発売

——月の光は、愛のメッセージ！——

乙女のポリシー

アニメファンなら、もはや知らぬ者はないであろう大ヒット作品「美少女戦士セーラームーン」の、新しいエンディングテーマ曲が、早くもリリースされるよ。ヴォーカルは、石田よう子。

第４回コロムビア新人アニメシンガー・コンテストグランプリを受賞した彼女の、なんと！ デビュー曲でもあるんだよね。日本コロムビア（03-3584-8248）CD：¥1100、MT：¥900（各税込）、3月21日発売

⬅ＴＶも新展開をむかえて、セーラー戦士たちも大忙がし。応援しようぜ!!

いま、２人の天才がスパークする!!

ハイネル＆グーデリアン

「サイバーフォーミュラ」のキャラクター・アルバム・シリーズ第２弾。ハイネルとグーデリアンという、まったく異なった個性を持った２人が、デュエットを組んだんだ。アルバムの構成は、新曲２曲を含む計７曲のヴォーカルナンバー、さらにカラオケ、ドラマともりだくさんだぞ。特にドラマ・パートは、ファンなら必聴だねっ!! データム・ポリスター（03-5721-3233）、CD：¥2,200（税込）、3月25日発売

⬆ハイネル＆グーデリアンファンの君なら、絶対チェック!! デュエット曲も、２曲収録しているぞ。

Ｚ戦士たちのバトルは終わりを知らない

DRAGON BALL Z 超武闘伝

⬆「地球の平和はぼくらが守る！」Ｚ戦士たちが勢ぞろい。どんな強敵もたたきふせる、頼れるやつらだ。

圧倒的な人気で独走を続ける「ドラゴンボールZ」の、最新アルバムだ。それにしてもこの作品のパワーはすごいね。なにしろ、このアルバム・シリーズだって、もう14作めになるのだもの。さて、今回収録されているのは、春の東映アニメフェア用劇場作品のエンディングテーマをメインに、計10曲。歌は、影山ヒロノブ他。日本コロムビア（03-3584-8248）、CD：¥2,800、MT：¥2500（各税込）、3月21日発売

あの感動の名曲を、みんなで歌おう

結婚ワルツ・コーラス版

ねぇ君、最近結婚したんだって？ おめでとう——いや、「DQⅤ」の話だよっ。そう、あの感動の結婚式のBGMが、なんと！ コーラス版になったんだ。約30名の混声合唱団と、N響によるサウンドは、感動もののできばえ。ちゃんと、コーラス用の譜面もついてるんだよネ。結婚式に出席するような機会があったら、ぜひ歌ってみてちょーだい。アポロン（03-5379-3530）CD：¥1,000（税込）、2月21日発売

⬅タイトル曲のほか、「序曲のマーチ」など「交響組曲ＤＱⅤ」からのシングルカットも収録。

郵便はがき

162-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
角川書店
ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン
勝(マルカツ)スーパーファミコン 編集部
「プレゼント⑥」係行

今号の表紙を見てどう思いましたか	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
付録①『スターフォックス徹底攻略』について	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
付録②『伝説のオウガバトル攻略の書』について	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
スーパーファミコンを持っていますか	1.持っている 2.買う予定がある 3.予定はないが買いたい 4.買わない 5.その他( )
㊏スーパーファミコンを毎号買っていますか	1.毎号買っている 2.時々買っている 3.初めて買った 4.友だちに借りて読む 5.その他( )
P117のプレゼントで、希望するものを1つ	

住所 〒 都道府県			
☎ ( )		性別	1.男 2.女
フリガナ		年齢・学年	歳 年
氏名		職業(学校名)	

〈キリトリ線〉

勝スーパーファミコン 6号 ハガキA

よかった記事3つに○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

		記事名			記事名
1		HEAD LINE NEWS	19		HOW TO WIN『EDONO牙』
2		新作ソフトレーダーチャート	20		HOW TO WIN『デッドダンス』
3		ヒットチャート	21		ウラワザハイパーマーケット
4		蘇えれ!! STG	22		ウンバボ共和国
5		いくぞっRPG4連発	23		渡辺浩弐のヴァーチャル日記
6		RPG早解き女にキケ!!	24		イナズマ東のメカニムズムズ
7		ワンダ・ハイドのメモリー不足劇場	25		アーケードスパーク
8		バーコードBOY公認全国大会告知	26		読者プレゼント
9		次号予告	27		MACプレゼント
10		ダブルムーン伝説	28		V-GATEクロスワードパズル
11		ごきげんスーパーファミコン	29		FFドリーム
12		読者プレゼント当選者発表	30		ドラクエワンダーランド
13		デマっかせ新聞	31		Vカンパニー
14		6誌合同プレゼント当選者発表	32		飯田橋通信
15		漫画「摩陀羅幼稚園日記」	33		ニューゲームエクスプレス
16		㊙ゲーム人物伝	34		発車時刻表
17		ファイナルファイト2	35		付録①「スターフォックス徹底攻略」
18		HOW TO WIN『スーパーファミスタ2』	36		付録②「伝説のオウガバトル攻略の書」

●家庭用ゲーム機のこれから発売されるソフトのなかで、やってみたいものを2つ書いてください。(ソフト名のあとに機種名も書いてね)

●すでに発売されたソフトの中で好きなものを2つ書いてください。
(ソフト名のあとに機種名も忘れずに書いてね)

●あなたはゲームソフトを月に何本くらい買っていますか?
(ソフト名のあとに機種名も忘れずに書いてね)

●付録は、今後どんなものが欲しいですか?
1 ゲーム攻略本　2 ゲームソフトカタログ　3 裏技大全集
4 ステッカー　5 その他 (　　　　　　　　)

●あなたの1カ月のお小使いはいくらですか?
1　3000円以下　2　3000～5000円
3　5000円～10000円　4　10000円以上

〈キリトリ線〉

角川書店

4/22 VHS・LD ON SALE!

VHS カラー/本編54分+インタビュー映像4分/ステレオHiFi/販売:角川書店/バンダイビジュアル
LD カラー/本編54分+インタビュー映像4分/デジタルステレオ/CAV/販売:バンダイビジュアル
ビデオ・LD共 ¥7,800(税込) ¥7,573(税抜)

実写!特撮時代劇!

サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記

2大特典!!

The Ripple(松井菜桜子、本多知恵子、川村万梨阿)をはじめ、メインキャストの撮影裏インタビュー映像!
描きおろし満載。〝闇婦〟の全てが分かる小冊子、「サイレントメビウスかわら版DX」!!

出演▶卑弥香津美:松井菜桜子/闇雲那魅:本田知恵子/深川姫竜:川村万梨阿/彩弧由貴:岡本麻弥/平賀麗華:沢田夏子/与謝野羅織:三輝みきこ/お恵:田山真美子/八五郎:山口勝平/坂本竜馬:矢尾一樹/でもん:志垣太郎/美濃屋兵衛:安岡力也/鳥居忠則:中田博久/勝安房守海舟:森次晃嗣　スタッフ▶原作・企画:麻宮騎亜/脚本・監修:菊地通隆/音楽:和田薫/監督:河崎実/制作:リバートップ/製作・発売:スタジオトロン、キングレコード、バンダイビジュアル、角川メディア・オフィス、角川書店/イラスト原画:菊地通隆/セル仕上げ:鈴木孝子
©1993 麻宮騎亜/角川書店・スタジオトロン/スターチャイルド/PLEX/角川メディア・オフィス

「これ以上満足できるOVAはない」

(原作・日本ファルコム加藤社長 談)

と言わしめたハイクオリティ作品、第2巻絶賛発売中!

原作は、パソコンゲーム、PCエンジン等でベストセラーを続ける「イースII」
実力派スタッフと、豪華キャスト(草尾毅、三石琴乃、高山みなみ、本多知恵子)
ゲームファンに圧倒的な支持を受けるJ.D.Kのサウンドが
1つの力となり新鮮な感動を呼び起こす、超大作RPGアニメーション
35ミリネガテレシネ&D2マスタリングの高画質

オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿

アドル=クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

一括購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
(詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。)

発売スケジュール ※第3巻の発売を5月下旬に変更させていただきます。

巻数(サブタイトル)	発売日	商品番号・販売元
第1巻(失楽園)	発売中	KFOVA-40 角川書店(セルビデオ) KILA-50 キングレコード(LD) KIVA-156 キングレコード(セルビデオ)
第2巻(世界果つるところ)	発売中	KFOVA-41 角川書店(セルビデオ) KILA-51 キングレコード(LD) KIVA-157 キングレコード(セルビデオ)
第3巻(彷徨、そして迷走)	93年5月下旬(発売予定)	KFOVA-42 角川書店(セルビデオ) KILA-52 キングレコード(LD) KIVA-158 キングレコード(セルビデオ)
第4巻(運命の流れる中で)	93年6月23日(発売予定)	KFOVA-43 角川書店(セルビデオ) KILA-53 キングレコード(LD) KIVA-159 キングレコード(セルビデオ)
レンタルビデオ(販売元:キングレコード)		93年3月17日 上巻(1+2巻) KIVA-160 93年7月21日 下巻(3+4巻) KIVA-161

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

〈メインキャスト〉アドル:草尾 毅/フィーナ:高山みなみ/レア:本多知恵子/リリア:三石琴乃/サダ:辻谷耕史
〈メインスタッフ〉原作:日本ファルコム/監督:渡部高志/脚本:千葉克彦/キャラクターデザイン:西村博之/作画監督:中沢一登/美術監督:石垣 努/音楽:Falcom Sound Team J.D.K./制作:東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店/角川メディア・オフィス 販売元…角川書店/キングレコード株式会社
©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店/角川メディア・オフィス

VIDEO LD 発売中 第2巻(全4巻シリーズ)「世界果つるところ」 5,800円(税込)

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

お問い合わせ・お申し込み先
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで
角川書店

キリトリ線

お名前	ご住所 〒　TEL.(　　)　ー	●年齢・性別　才　男・女	取扱書店名

サウンドコレクション注文書

商品	税込み価格	申し込み数
アルスラーン戦記CDパッケージ	12,500円	(　)本
魔狼王風雲伝2	1,900円	(　)本
アニメキングダム愛蔵版スペシャル2	2,000円	(　)本

ビデオ注文書

商品	税込み価格	申し込み数
アルスラーン戦記II	9,800円	(　)本
サイレントメビウス2	9,800円	(　)本
風の大陸	9,800円	(　)本
イース 天空の神殿(ご希望の商品に○をつけて下さい) ●第1巻●第2巻●第3巻●第4巻	5,800円	(　)本
イース 天空の神殿 全4巻	23,200円	(　)本
サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記	7,800円	(　)本

※書店様へ:お客様が自参して来店された場合注文書として対応して下さい。お申し込みできる商品はVHSのみです。

最新刊――3月1日発売

安田均〈原案〉 **友野詳**〈著〉〈イラスト〉弘司
ティルト・ワールド1
天下無敵の冒険者 560円
メンバーも新たにコクーン・ワールド続編いよいよ開幕！

神坂 一〈イラスト〉鈴木雅久
なりゆきまかせの異邦人（ストレンジャー）
日帰りクエスト 390円
ある朝目覚めるとそこは異世界。エリの日帰り大冒険!!

ひかわ玲子〈イラスト〉うめつゆきのり
妖手の守護者 470円
魔幻境綺譚1
オーラトゥナの惨劇が少年達の運命を変えた！新シリーズ。

麻宮騎亜〈原作〉 **大沼弘幸**〈著〉〈イラスト〉菊池通隆
サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記1
香津美斬魔剣 470円
江戸の街、AMPが闇の悪と闘う。サイレントメビウスの江戸版！

藤本ひとみ〈イラスト〉いのまたむつみ
藤本ひとみのミーハー英雄伝 430円
世界の英雄を、面白可笑しく、ユニークに描く歴史伝記。

あかほりさとる〈イラスト〉菅沼栄治
NG騎士（ナイト）**ラムネ&40 外伝2**
ココアの恋の物語 470円
ココアに恋人が!?オリジナル・インサイドストーリー第2弾！

前田珠子〈イラスト〉麻々原絵里依
隻腕（せきわん）**の神の島** 470円
彷徨の章
宮庭から砂漠へ飛ばされたカーデューア達の運命は!?

津守時生〈イラスト〉小林智美
カラワンギ・サーガ
1 密林の戦士（ラグ・カオヤイ） 500円
熱帯の惑星を訪れたスーリヤを待っていた不思議な出来事。

高瀬美恵〈イラスト〉仁さとる
霊獣Cの受難 430円
戦国純情派1
戦国時代に迷い込んだ未来人クリス。新感覚ファンタジー!!

渡邉由自〈イラスト〉若菜 等＋Ki
ラ・ピュセル1 520円
15歳の少女フェイの、愛と冒険の歴史ファンタジー。

吉岡 平〈イラスト〉やぎさわ梨穂
怪鳥撲天（かいちょうはくてん）
妖世紀水滸伝 第2部2 430円
新たなる〝星〟の出現は、爆笑と熱狂を次々に巻き起こす！

秋津 透〈イラスト〉つなき亜樹
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 完結
12 天命 390円
闇の魔獣との決戦の時！魔獣戦士物語ルナ編、遂に完結。

●定価には消費税が含まれています。

The Sneaker ザ・スニーカー

角川書店

ファンタジー世界のヒーロー、
ヒロインがすべて集合!!
この雑誌を読まなくては、
君はもうファンタジーを語れない!

創刊号絶賛発売中!!

春号 3月5日〈季刊〉
定価660円〈税込〉

愛読者超豪華プレゼント

未来放浪ガルディーン大特集!!
ぐわんばれ、火浦功!!
イラスト 出渕裕&ゆうきまさみ

ロードス島戦記外伝
帰らずの森の妖精
水野良&出渕裕

オール読切

未来放浪ガルディーン
火浦功&出渕裕

切断士〈メフィスト・カルテ〉
菊地秀行&末弥純

巡検使カルナー
竹河聖&山田章博

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー
秋津透&つなき亜樹

ルナル・サーガ
友野詳&西村博之

NG騎士ラムネ&40
あかほりさとる&菅沼栄治

魔動王グランゾート
広井王子&芦田豊雄

ティルト・ワールド・ライブノベル
作=小川直人 原作=安田均・友野詳 画=弘司

堕神綺譚
前田珠子&華不魅

◆イラスト&エッセイ 安彦良和・美樹本晴彦・天野喜孝・高田明美・橋本正枝・ひかわ玲子
◆オリジナルイラスト いのまたむつみ
◆声優日誌 冬馬由美の巻

FANTASY SENSATION

DRAGON MAGAZINE

4

2月27日 発売

600yen

(本体583円)

富士見書房
〒102
東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)3261-5375(代)
振替/東京7-86044
FAX.(03)3238-1099

●特別ふろく
機動警察パトレイバーポスター
高田明美

月刊ドラゴンマガジン

●巻頭特集

ドラゴンハーフ大特集!!

見田竜介

無責任艦長タイラービデオ化特集

吉岡平

●大好評連載陣
天野喜孝イラストギャラリー
雷の娘シェクティ
嵩峰龍二&末弥純
スレイヤーズSP
神坂一&あらいずみるい
でたとこプリンセス
奥田ひとし
読者参加ゲーム
PARADISE FLEET
風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ
エクウス
吉岡平&高田明美
ドラゴンハーフ
見田竜介
ソード・ワールドRPGリプレイ
清松みゆき&中村博文
NORIEが将軍!?
高千穂遙&美樹本晴彦
甲竜伝説ヴィルガスト
あかほりさとる&そうま竜也
巫蠱道人
こばやしひよこ&もちつきうさぎ
虚神の都
五代ゆう&佐竹美保

富士見ファンタジアコミックス
FUJIMI FANTASIA COMICS

ドラクゥーン④
〜竜姫兵〜
真鍋譲治
定価900円(税込)
3月発売予定!!

ドラゴンハーフ⑤
見田竜介
定価900円(税込)
4月発売予定!!

SFC FC GB

期待の移植作や新作を、ずら〜りと5本並べてイッキに紹介！　これから入学式シーズンに向けて、いろいろ傑作や大作のソフトが出るようだから、貯金をしておこうね。

The New Game

CONTENTS

ラスベガスドリーム	135
龍騎兵団　ダンザルブ	136
コスモポリスギャリバン	137
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	138
アクションパチ夫	139

ラスベガスドリーム

SFC | イマジニア | 価格未定 | 発売日未定 | 8M | B | ETC

ちょっと大人っぽいムードのある、本格派カジノゲーム。ギャンブルの都・ラスベガスをモチーフに、一攫千金を狙おう。でも、負けたら裸で放り出される……なんてことはないから安心だ。

ラスベガスの夜に運だめし!?

本格的なギャンブルムードが楽しめる、カジノゲーム。ウェスタン風のものやSFタイプのお店が建ち並び、その中でゲームをするんだ。登場するゲームは、『ブラックジャック』『ルーレット』『スロットマシーン』『ホールデンポーカー』『クラップス』の5種類。ゲームモードも、1P専用から4人までプレイできるモードまであって、まさにSFCならではの楽しみ方ができる。ちなみに、COMをパートナーに選択すると、適切なアドバイスも受けられるようになっているぞ。

スロットマシーン

⬆ご存じ、コイン1枚が数百枚になるという、ドリームマシン。

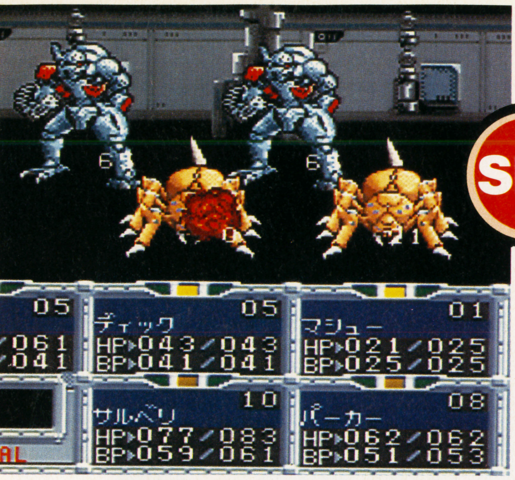
クラップス

⬆ちょっと馴染みがないけれど、1度ハマるとスッテンテンになるまでやめられないらしい。

ルーレット

⬆こちらもお馴染みのゲーム。最初はコツコツ2倍賭けから!?

©1992 HALLABORATORY／IMAGINEER



龍騎兵団 ダンザルブ

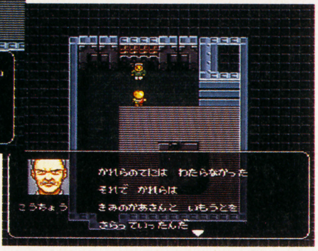
SFC | バンダイ | ¥9,500 | 4月発売予定 | 8M | B | RPG

仮想現実の中で、最強精鋭部隊「ダンザルブ」が活躍するSFファンタジーRPG。キバやツメをむき出しにしたモンスターどもを、新開発の竜型ロボットを操って倒していこう！ また原作は、パソコンユーザーのあいだでよく知られている、飯島健男氏。『ブライ』や『ラストハルマゲドン』のゲームデザイナーといえばわかるよね。

果てしない戦いの日々…それは彼の悲劇から始まった！

ボクはマシュー・ロビン

⬆彼が本編の主人公。家族と離れて寮生活をしていた。



➡突然の悲劇によって、父と兄を失ったマシュー。

主人公の名前は、マシュー・ロビン。彼は、兵士訓練所で将来立派な兵士になることを夢みる、普通の少年だった。だがある日、新兵器の開発をしている研究所が敵の襲撃を受け、研究所員の父や兄が殺され、さらに母や妹までが敵に連れ去られてしまう。

母と妹を救うため、マシューはエリート部隊「ダンザルブ」へ入隊。父がつくった新兵器・スーパーモノロイド（竜型ロボット）で、敵を蹴散らしていく……。

⬅「ダンザルブ」に入った当初は、他の隊員の態度は冷たい。

頼もしい仲間たちといっしょに、モンスターと戦おう

最強部隊ダンザルブのメンバーたち

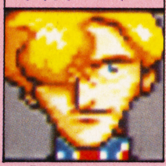
サルベリ・スタッカート

⬆部隊の隊長。戦闘の大ベテラン。

⬇「ブルードラゴン」に乗る、寡黙な男。

武蔵小次郎

ディック・ロジャー

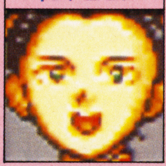


⬆「イエロードラゴン」に乗る、伊達男。

⬇ダンザルブ隊の医療関係を受け持つ。

ジャニス・タットラム

キム・ピピン



⬆暗号解読や新兵器開発を担当する少女。

⬇教官をしていたこともある、老戦士。

ウンベルト・パーカー

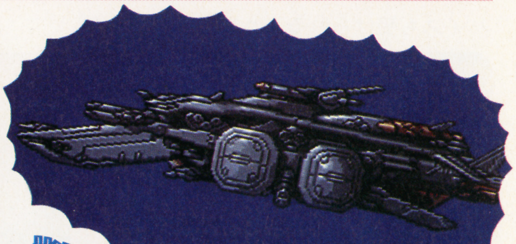
全15話からなる、シナリオクリア型のRPG。上の仲間たちとともに、いろんなミッションを乗り越え、さらわれた母や妹を救い出すのだ。ミッションに参加する人数は最大5人。さらに制限されるものもあるので、けっこう戦術的要素もあるぞ。

またバトルシーンでは、自分が人間の時、ロボットの時といった2種類のタイプがある。そのうえ、前衛後衛の距離がパラメーターではっきり表示されているので、よりリアルなバトルがプレイできるのだ。

迫力のバトルシーン！

⬆画面の左にあるのが、敵との距離をしめすパラメーター。これを見ながら、より効果的な武器で戦おう。

戦闘母艦アースシェイカー



⬆「ダンザルブ」の拠点、移動基地ともいえる戦闘母艦。ミッションが始まるときは、ほとんどこの母艦から発進する。

©PANDORA BOX／GAINAX 1993／©YUTAKA 1993

コスモポリスギャリバン

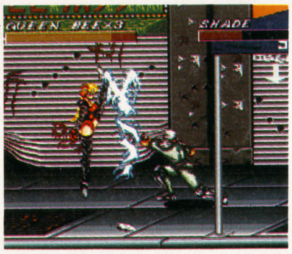
SFC	日本物産	価格未定	6月発売予定	8M	－	ACT

'88年の6月にFCソフトとして発売された『ギャリバン』が、完全リメイクバージョンでSFCに登場。エイリアンやバイオノイドと戦って、平和を取り戻せ！　さらに、システム面も一新。3人のキャラクターから1人を選択してプレイできるうえ、ステージクリアごとにマイキャラをパワーアップさせることができるんだ。

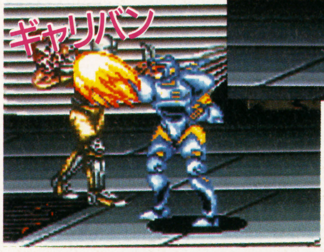
3人の戦士たちが、異星人の侵略を阻止するぞ!

横スクロールで展開していく、SFハードACT。セレクトできるキャラは3人で、いずれも敏腕な宇宙警察連邦の捜査官だ。得意なキャラで、エイリアンを倒していこう。

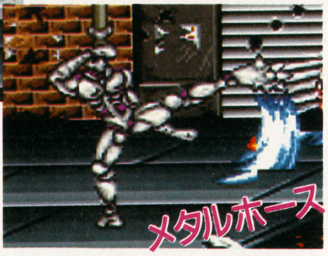
また、ステージ終了後はボーナスポイントを獲得。これを体力や攻撃力などのパラメーターに振り分けると、より強力なキャラへと成長する。どのパラメーター数値から上げるかが、攻略ポイントだ。


➡迫りくるエイリアンたちを、ケリや特殊技などで撃滅だ！　ハデなアクションも楽しいぞ。

⬅回し蹴りのときのお尻がとってもキュート。ジャンプ攻撃が得意。



⬅大宇宙冥王拳の伝承者。攻撃力、耐久力など、すべてにバランスがとれている。



⬇脳組織以外はすべて流動金属のサイボーグ。敏捷性に富んでいる。

ステージ1をちょっとだけのぞいてみよう!!

STAGE1-1

最初なのであまり強力なザコは出現しないものの、いつも複数で出現するので油断は禁物。ここではいろんな技を使って、操作に慣れておこう。

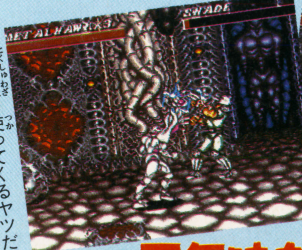
エイリアンがゾロゾロ!

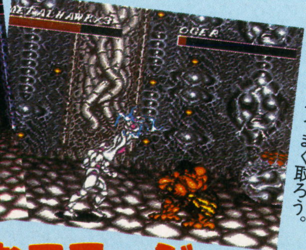
➡なかなか動きのいい敵たち。

⬅しめくくりは2匹の中ボス。

STAGE1-2

バックが異様な雰囲気の、敵の基地内ステージ。出現するザコ敵も1-1とは変わっている。また、画面の左右からよく出現するので、注意しよう。


➡特殊技を使ってくるヤツだ。


⬅間合いをうまく取ろう。

不気味なステージ

STAGE1-3

ここはボス対決のステージ。強力なボス・マモンが、画面の右から出現して、口からエイリアンを吐き出すぞ。このエイリアンを3匹倒せば、マモンを倒したことにもなり、ステージクリアになるんだ。

⬆マモンが吐き出すエイリアンは1匹ずつ。だが、腕が長いのでけっこう手強い。

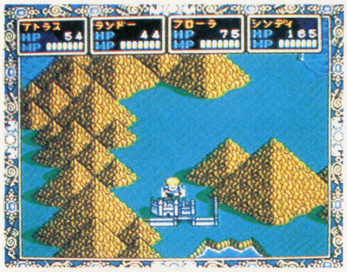
©NIHON BUSSAN CO.,LTD.

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

SFC	エポック社	¥9,800	6月4日発売	12M	B	RPG

パソコン版として大ヒットしたRPGが、PCエンジンを経てついにSFCに登場。前作もSFC化されているが、本作はその続編だぞ。しかも、ストーリー自体かなり充実しており、前作では謎のままだった秘密が、今回ズバッと解きあかされる。そのうえ、バトルシーンはSFCのオリジナルバージョンだ！

壮大な冒険でつづられるファンタジーRPGの続編



⬆『英伝II』のフィールド上画面。パソコン版やPC版とはちょっと違っている。

⬇こちらは建物の中の写真。次のレベルまでに必要な経験値や、持ち金が表示されている。

前作、本作ともにパソコンやPCなどで高い人気を得た、超大作RPG。ストーリーは前作の20年後で、全6章構成。あのセリオス王の息子・アトラスが主人公となっているんだ。さらに、一貫してシリーズで人気のあったイベントも要所で登場するから、ますます盛り上がるぞ。

⬆アニメのビジュアルシーンも必見。オープニングなどでじっくり楽しもう。

さらに進化したバトルシーン

このソフトで注目したいのは、バトルシーン。下の画面写真を見てもらえればわかると思うけれど、MPが数値表示ではなくなり、カプセルで表示されるようになった。カプセルは全部で7つあり、1回魔法を使うとそれが1つなくなってしまう。でも、時間がたつにつれて徐々にカプセルは回復していくから心配はいらない。さらに、カプセルを複数使うことができるから、同じ魔法を7回連続して使うこともできる。だから、回復系魔法および攻撃系魔法をどういう比率で持つのかが、大きな攻略のポイントになってくる。

⬆バトルシーンに入ると、バックにフィールドが登場。ちなみに、パソコン版やPC版のバックは、真っ黒だったんだ。

⬇使える魔法は7回。攻撃系をたくさん持つか、回復系をたくさん持つかで、パーティの構成要素もいくらか変わってくるぞ。

4人パーティで冒険へ！

アトラス

⬆正義感は父親ゆずりの15歳。本編の主人公。

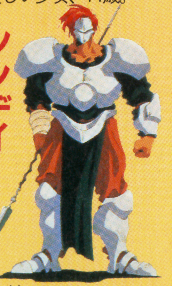
フローラ

⬆さる大金持ちのお嬢様。心優しい少女、14歳。

ランドー

⬆体格的には戦士系だが、自称呪文使い。32歳。

シンディ

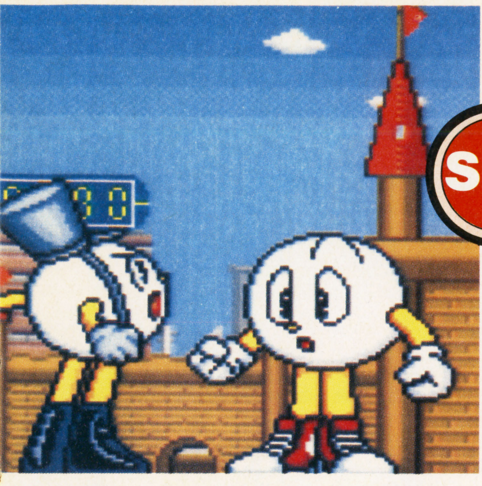


⬆名前はかわいいが……。多くの謎を持つ男、20歳。

パーティ編成は全部で4人。前作とつながりのあるのは、主人公のアトラスだけだが、それぞれ個性的で魅力のあるキャラばかりだ。

また、プレイ開始時は、アトラス1人だけど、すぐランドー、フローラ、シンディたちを仲間にできるのはウレシイ。キャラへの思い入れが、その分強くなってくるからね。

©日本ファルコム／©EPOCH CO.,LTD. 1993



アクションパチ夫

SFC | ココナッツジャパン | ￥9,500 | 4月発売予定 | 8M | － | ACT

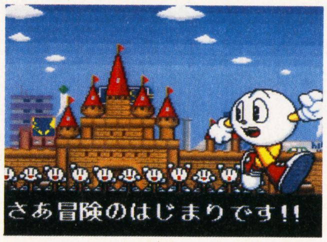
あのパチンコシミュレーションで有名な『パチ夫くん』が、今度はACTになって登場だ！　捕えられた仲間を助け出し、パチンコ星に平和を取り戻すため、パチ夫くんが7つのステージで大活躍。攻撃、ジャンプ、丸まりの3つのアクションを駆使して「銀河皇帝スーパーティルト」を倒せ！

ボクと冒険しよう

パチ夫くんが仲間を助けに冒険の旅へ!

『パチ夫くん』シリーズ最新作は、なんとACT！『スーパーマリオ』のコミカルなアクションと、『ソニック』並のスピードの両方を合わせ持ったデリシャスなゲームなのだ。「銀河皇帝スーパーティルト」に捕えられた仲間を助け出すため、パチ夫くんと一緒に7つの星を大冒険しようぜ！

⬇パチンコ星のみんなからの応援を背に、さらわれた家族や大王を救うべく立ち上がったパチ夫であった。



⬆集団でうろついている敵キャラを攻撃！火花が散って回りの敵も倒すことができるのだ。

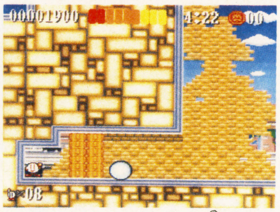
ステージ1・ここで基本技を確実に

最初だけあってステージ1は、割と簡単。ここでは基本のアクションをマスターしよう。

パチ夫くんの基本アクションは、攻撃、ジャンプ、丸まりの3つ。中でも丸まりは、高速で移動したり、壁を壊したりなど、いろいろな使い方ができる重要なアクションだ。

⬆3つのアクションを駆使して敵を倒せ！　パチンコ星の運命はキミのウデにかかっている。

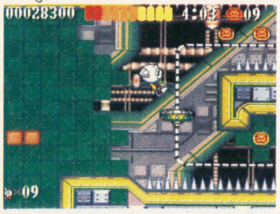
⬇こんな所に1UPアイテムが……。この壁は、体を丸めてぶつかると壊すことができる。



ボス

⬆腕の鉄球を転がし始めたら、ジャンプして攻撃だ。焦らず正確に！

ステージ2・デンジャラスがいっぱい!



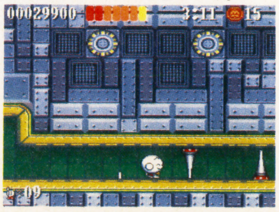
⬆移動する台に飛び移るときは慎重に！　下にはこわ～いトゲトゲが待ちかまえているからね……。

ステージ2は、1面とはうって変わってトラップ中心のステージだ。

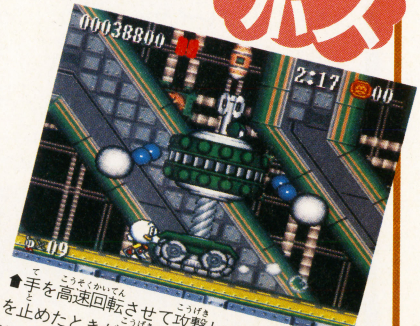
動く台や、いきなり飛び出してくるトゲトゲなど、なかなかデンジャラスなものが揃っているぞ。

このステージで、アクションの正確さとタイミングをマスターすれば、次からのステージでは恐いものなしだ！

⬇狭い道は体を丸めないと通ることができない。勢いあまってトゲにぶつからないように注意しよう。



ボス



⬆手を高速回転させて攻撃してくるぞ。回転を止めたときが攻撃のチャンスだ。それまではじっと我慢！

©1993 COCONUTS

EXPRESS
THE NEW GAME

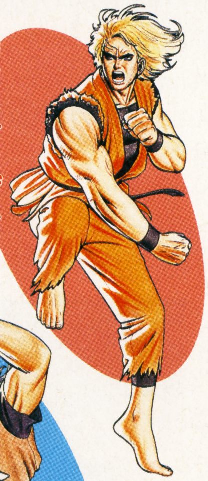
龍虎の拳
早指し　二段森田将棋
全日本プロ麻雀連盟　極
ダックテイルズ2
ポピュラス外伝

SFC **龍虎の拳** ACT

●ケイ・アミューズメントリース ●価格未定 ●秋発売予定 ●未定 ―

驚異の映画的演出！ 迫力の格闘ACT!!

今までとはひと味違う格闘ＡＣＴがアーケードから移植される！　この『龍虎の拳』の最大の特徴は、キャラクターの動きにしたがってズームアップ＆アウトする視点だ。相手に攻撃するために近づくと、視点はズームアップ！　キャラクターも拡大！　迫力のアクションシーンが展開される。さらに、プレイヤーはおのおの「気力ゲージ」を持ち、必殺技を使用したり、敵に挑発されたりすると徐々に減っていく。うまく気力をためながら技を出すのだ。また、ストーリーモードの場合は、８つの通常ステージに加えて３つあるボーナスステージで体力・気力がアップ。そのうえ超必殺技が伝授されるのだ。各キャラクターは多彩な必殺技を持つばかりでなく、個性豊かな決めゼリフや挑発ポーズを持っているぞ。（画面はネオ・ジオのものです）

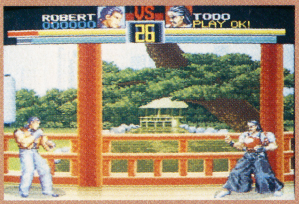


リョウ・サカザキ
➡極限流空手伝承者。妹ユリと二人の生活費をストリートファイトで稼ぐ。

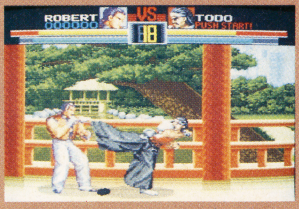
ロバート・ガルシア
⬅実業家の息子でありながら、親の七光を嫌い極限流空手にのめり込む。リョウの親友。

ズームイン＆アウト機能

キャラクター同士が近づくと、グッとズームアップ！



⬆離れている状態では普通の格闘ＡＣＴのようだ。（ＳＦＣ版開発中画面）



⬆近づいてみる。すると視点はズームアップ！　（ＳＦＣ版開発中画面）

⬆リョウの必殺技。これを出すには気力が必要だ。

⬇ロバートの必殺技。目にもとまらぬ蹴りが命中。

⬆藤堂の必殺技、重ね当て。またの名を「閉店じゃ～」!?

⬇92歳、元気なじいさん、リー。かぶっているのは猿の面？

⬆一見して男だが、実は……のキング。バーの用心棒だ。

©1992 SNK CORP.／©1993 ケイアミューズメントリース

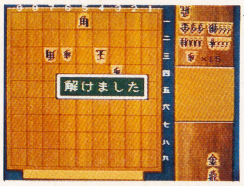
SFC 早指し　二段森田将棋 ETC

●セタ ●¥14,800 ●5月発売予定 ●4M　B

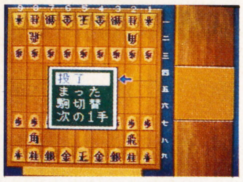
強い！　早い！　最強の将棋ソフト！

人気の定番将棋ソフトの最新版が発売される。『エキゾーストヒート』でも使われていた、スーパーカスタムチップを搭載し、コンピュータの思考時間を大幅に短縮した。さらに、（社）日本将棋連盟より総合棋力二段と認定されたこのゲームに３連勝することができれば、最高三段までの段位認定が受けられるのだ。

⬅将棋道場。マウス対応で操作性もアップ。



⬅自分で作った詰将棋の問題を解かせることも。



➡初心者でも安心。「まった」も使える。

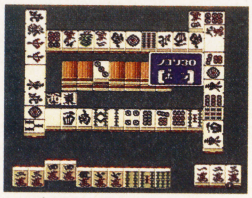
➡対局室。対人対局ができる。駒落ちの設定も。

SFC 全日本プロ麻雀連盟推薦 極 ETC

●アテナ ●価格未定 ●5月発売予定 ●4M　P

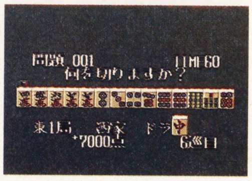
実在雀士が実力判定

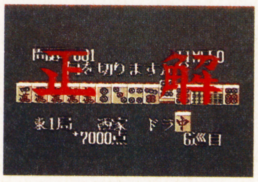
登場する12人のプロ雀士は井出洋介プロをはじめすべて実名。イカサマいっさいなしの正統派麻雀だ。コンピュータプレイヤーはプロ雀士の打ち筋を再現して打ってくるので、とにかく強い！　そのうえ、自分が切ってから次の牌をツモるまで平均約1.5秒というスピードを実現。イライラすることなくコンピュータ対戦を楽しめるのだ。おまけに120問の麻雀クイズがついてるぞ。



⬆実在プロ雀士に挑戦だ。キミは勝てる自信があるかな？

麻雀クイズ





➡⬅120問を解くと、小島武夫プロの初段位認定証がもらえるのだ。

FC ダックテイルズ2 ACT

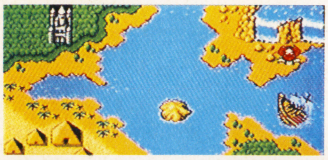
●カプコン ●¥5,800 ●4月23日発売 ●1M　－

マクダック家の秘密を探しに行こう!!

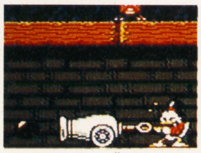
マクダック家の地下室で見つかった宝の地図はところどころが欠けてしまっていた。そこで、スクルージおじさんは宝の地図の断片と秘宝を探しに行くことに…。

前作『わんぱくダック夢冒険』のおもしろさをさらにパワーアップさせたＡＣＴ。スクルージおじさんの持っているステッキを使ったいろいろなアクションで、ステージをクリアしていこう。

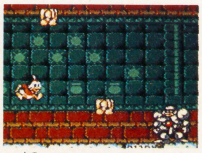
宝の地図



⬆岩や宝箱をステッキで打ち飛ばせるんだ。



⬆ステッキを引っかけて動かせる物もあるぞ。



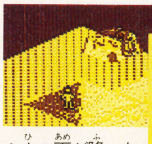
⬆楽しいアクションがたくさんあるよ。

GB ポピュラス外伝 SLG

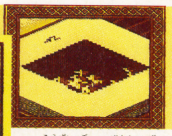
●イマジニア ●¥4,900 ●5月28日発売 ●1M　P

ゲームボーイ版はなんと989面！

ＳＦＣ版で続編が出たばかりの『ポピュラス』にＧＢ版が出るぞ。ゲームシステムはＳＦＣ版と同じ。自分を支持する人民たちを増やして、敵に正義の神技をくだすのだ。操作もＧＢならではの簡易操作が加わって、より遊びやすくなった。コンクエストモードにはなんと989もの面が用意されている。他にも地形が11種類あり、手軽に本格的な『ポピュラス』が楽しめる。

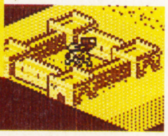


⬆火の雨が降ったあと。ボーゼン…。



⬆洪水後の全体図。ほとんど海に…。

⬅陰険だけど有効な沼地。



➡騎士は殺戮マシーンだ。

しめ切り直前すべり込みナマ情報

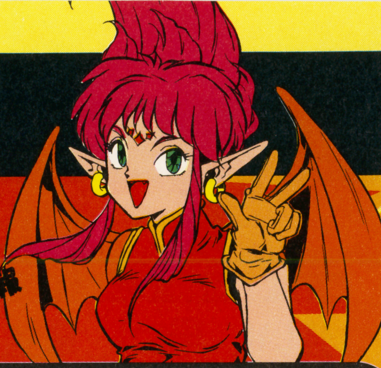
ストーリー的にもシステム的にも外伝としての位置づけだった『III』を経て、『I・II』の完全続編版である『イースIV』の発売が決定した。今回はストーリーもＳＦＣオリジナル。シリーズおなじみのキャラクターたちも登場予定だ。（トンキンハウス）

© The Walt Disney Company　Produced by CAPCOM CO.,LTD／© 1993 SETA／KAZURO MORITA／© ATHENA 1993
©1989, 1990, 1991, 1992, 1993, Bullfrog Productions Ltd. All Rights Reserved. Populous is a registered Trademark of Electronic Arts.

THE NEW GAME EXPRESS

発車時刻表

SFC・FC・GB ゲームソフト 新作情報



SFC スーパーファミコン

3月

発売日	ゲーム名／メーカー名	価格／形態	ジャンル
3／12(金)	●スーパーキックボクシング エレクトロ・ブレイン	P ￥8,800	SPG
3／12(金)	●伝説のオウガバトル クエスト	B ￥9,600	SLG
3／12(金)	●2020年スーパーベースボール ケイ・アミューズメント	P ￥8,900	SPG
3／12(金)	●スーパーファミスタ2 ナムコ	P ￥7,900	SPG
3／12(金)	●カリフォルニアゲームズII ヘクト	 ￥8,800	ACT
3／12(金)	●エドノキバ マイクロワールド	 ￥8,900	ACT
3／19(金)	●デュアル　オーブ アイマックス	B ￥9,700	RPG
3／19(金)	●バイオメタル アテナ	 ￥8,980	STG
3／19(金)	●ナイジェル・マンセル　F1チャレンジ インフォコム	 ￥8,800	RCG
3／19(金)	●USA ICE HOCKEY ジャレコ	B ￥9,000	SPG
3／19(金)	●超魔界大戦！　どらぼっちゃん ナグザット	B ￥8,800	A・RPG
3／19(金)	●ジャングルウォーズ2　古代魔法アティモスの謎 ポニーキャニオン	B ￥9,500	RPG
3／20(土)	●ドラゴンボールZ　超武闘伝 バンダイ	 ￥9,800	ACT
3／25(木)	●スーパー蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史 光栄	B ￥11,800	SLG
3／25(木)	●スーパーワギャンランド2 ナムコ	P ￥8,300	ACT
3／26(金)	●デザート・ストライク　＝湾岸作戦＝ EAビクター	 ￥8,900	STG
3／26(金)	●パワーモンガー　～魔将の謀略～ イマジニア	P ￥12,800	SLG
3／26(金)	●ノイギーア ウルフ・チーム	B ￥9,800	A・RPG
3／26(金)	●ブルースブラザース ケムコ	 ￥7,800	ACT
3／26(金)	●POP'n　ツインビー コナミ	 価格未定	STG
3／26(金)	●デッド・ダンス ジャレコ	 ￥9,700	ACT
3／26(金)	●つっぱり大相撲　立身出世編 テクモ	B ￥9,000	SPG
3／26(金)	●ウルトラセブン バンダイ	 ￥8,800	ACT
3／26(金)	●ザ・グレイトバトルIII バンプレスト	 ￥8,700	ACT
3／26(金)	●インターナショナル・テニスツアー マイクロワールド	P ￥8,900	SPG
3月末	●怒りの要塞 ジャレコ	 ￥8,700	STG
3月予定	●ジョジョの奇妙な冒険 コブラチーム	B ￥9,500	RPG
3月予定	●ザ・ソードマニアック 東芝EMI	 ￥8,600	ACT

4月

発売日	ゲーム名／メーカー名	価格／形態	ジャンル
4／2(金)	●エアーマネジメントII 光栄	B ￥11,800	SLG
4／3(土)	●ブレス　オブ　ファイア　～竜の戦士～ カプコン	B ￥9,800	RPG
4／16(金)	●The麻雀・闘牌伝． ビデオシステム	B ￥8,900	ETC
4／23(金)	●スーパーバトルタンク パック・イン・ビデオ	 ￥7,800	STG
4／28(水)	●スーパーダンクスター サミー	 ￥7,900	SPG
4／29(木)	●スーパーボンバーマン ハドソン	P 価格未定	A・PZG
4月中旬	●アクションパチ夫 ココナッツジャパン	 ￥9,500	ACT
4月下旬	●スーパーチャイニーズワールド2　宇宙一武闘会 カルチャーブレーン	P ￥8,800	A・RPG
4月下旬	●エルナード ゲームプラン21	B ￥9,600	RPG
4月下旬	●ファーストサムライ一魔狂神伝説一 ケムコ	 ￥7,800	ACT
4月下旬	●龍騎兵団ダンザルブ ユタカ・バンダイ	B ￥9,500	RPG
4月予定	●キネシス アルトロン	B 価格未定	PZG
4月予定	●聖剣伝説2 スクウェア	B 価格未定	A・RPG
4月予定	●MOTHER2　ギーグの逆襲 任天堂	B ￥8,900(予)	RPG
4月予定	●ラプラスの魔 やのまん	B ￥9,800(予)	RPG

5月

発売日	ゲーム名／メーカー名	価格／形態	ジャンル
5／14(金)	●対局囲碁ゴライアス BPS	B ￥14,800	ETC
5／28(金)	●NBA　オールスターチャレンジ アクレイムジャパン	 ￥8,800	SPG
5／28(金)	●パチンコ物語・パチスロもあるでよ!! ケイエスエス	P ￥9,800(込)	ETC
5月下旬	●高校サッカー　全国制覇への夢 サンソフト	P 価格未定	SPG
5月予定	●お茶の間伝説 I・G・S	B ￥9,800	ETC
5月予定	●レッド・オクトーバーを追え！ アルトロン	 ￥8,800(予)	STG
5月予定	●夢幻の如く インテック	B ￥9,800(予)	RPG
5月予定	●三国志正史　天舞スピリッツ ウルフ・チーム	B ￥12,800	SLG
5月予定	●バーコードバトラー戦記　スーパー戦士出撃せよ エポック社	B ￥9,980	SLG
5月予定	●ファイナルファイト2 カプコン	 ￥9,000	ACT
5月予定	●SD飛龍の拳 カルチャーブレーン	 ￥8,800	ACT
5月予定	●シルヴァ・サーガ2 セタ	B ￥9,500	RPG
5月予定	●早指し　二段森田将棋 セタ	B ￥14,800	ETC
5月予定	●セプテントリオン ヒューマン	 ￥8,500	ACT
5月予定	●デバステイター マイクロワールド	 価格未定	ACT

6月以降

発売日	ゲーム名／メーカー名	価格／形態	ジャンル
春予定	●ビデオキッド ケムコ	 ￥8,500	ACT
春予定	●プレヒストリック(仮) ケムコ	P 価格未定	ACT
6月予定	●極 アテナ	B ￥9,600	ETC
6月予定	●ドラゴンスレイヤー　英雄伝説II エポック社	B 価格未定	RPG

※B＝バックアップ、P＝パスワード、(予)＝予価、(込)＝消費税込み、無印は消費税を含まず。

6月予定	●エストポリス伝記	タイトー	B	価格未定	RPG
6月予定	●コスモポリスギャリバン	日本物産		価格未定	ACT
6月予定	●新日本プロレスリング公認　超戦士　IN　闘強導夢	バリエ		￥9,800(予)	SPG
6月予定	●神聖紀オデッセリア	ビック東海	B	￥9,500	RPG
6月予定	●スーパーフォーメーションサッカー2	ヒューマン	B	￥8,500	SPG
6月予定	●大仁田厚　「FMW」(仮)	ポニーキャニオン		￥9,800	ACT
7／23(金)	●WWFII	アクレイムジャパン		￥9,800	SPG
7月上旬	●全日本プロレス	メサイヤ		￥9,800	SPG
7月予定	●スーパーエアダイバー	アスミック	B	価格未定	SLG
7月予定	●飛龍の拳S　スーパーファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	P	価格未定	ACT
7月予定	●TRIFF　大西部アニマルの秘密	サイクロン	B	価格未定	SLG
7月予定	●美少女雀士・チーパイ	ジャレコ		価格未定	ETC
7月予定	●スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2	東芝EMI		価格未定	ACT
7月予定	●ソニックウィングス	ビデオシステム		価格未定	ACT
8月予定	●シェラザード伝説　黄金の帝国	カルチャーブレーン	B	価格未定	RPG
夏予定	●トップレーサー2	ケムコ	P	￥8,900	RCG
夏予定	●スーパー・プロフェッショナル・ベースボールIII	ジャレコ	B	価格未定	SPG
夏予定	●アミュージングドリーム	タカラ	B	価格未定	RPG
夏予定	●餓狼伝説2	タカラ		価格未定	ACT
夏予定	●ソードワールドSFC	T＆Eソフト	B	価格未定	RPG
夏予定	●トールキンの「指輪物語」	ロジーク	B	価格未定	RPG
年末	●スーパー人生ゲーム	タカラ		価格未定	ETC

発売日未定

●鉄道王　レールロードタイクーン	I・G・S	B	価格未定	SLG
●スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	B	価格未定(予)	SLG
●NFLフットボール	コナミ		価格未定(予)	SPG
●デスブレイド	アイマックス		価格未定	ACT
●GO！　GO！　GOMO君	アイレム		価格未定	ACT
●スーパーウィジェット	アトラス		価格未定	ACT
●スーパースラップショット	アルトロン	P	￥8,800(予)	SPG
●メガロマニア〜時空大戦略〜	イマジニア		価格未定	SLG
●ラスベガスドリーム	イマジニア		価格未定	ETC
●ドラゴンクエストI・II	エニックス	B	価格未定	RPG
●ソルスティスII(仮)	EPICソニーレコード	B	価格未定	A・RPG
●ユートピア	EPICソニーレコード		価格未定	R・SLG
●マスターオブモンスターズ　〜大魔王ガイアの誕生〜	カプコン	B	価格未定	SLG
●龍虎の拳	ケイ・アミューズメント		価格未定	ACT
●ドラッケン2	ケムコ		価格未定	A・RPG
●摩陀羅2	コナミ	B	価格未定	RPG
●スーパーノバ	コピアシステム		価格未定	STG
●将魔	サミー		価格未定	ACT
●ノスフェラトゥ	セタ		価格未定	ACT
●モンスターメーカー3	ソフエル	B	価格未定	RPG
●ダライアスIII	タイトー		価格未定	STG
●ザ・ラストバトル	テイチク	B	価格未定	RPG
●おざなりダンジョン	データム・ポリスター	B	価格未定	RPG
●メルヘンアドベンチャー　コットン100%	データム・ポリスター		価格未定	STG
●くにおくんのドッジボールだよ全員集合！	テクノスジャパン		価格未定	SPG
●ダウンタウン熱血べーすぼーる物語(仮)	テクノスジャパン		価格未定	SPG
●アクタリオン	テクモ	B	￥8,900	RPG
●キャプテン翼4	テクモ		価格未定	SPG
●超ゴジラ	東宝AD		価格未定	ACT
●マサカリ伝説金太郎RPG編	トンキンハウス	B	価格未定	RPG
●エイトアワーズ(仮称)	ナムコ		価格未定	RCG
●Jリーグサッカー(仮称)	ナムコ		価格未定	SPG
●スーパーファミリーテニス	ナムコ		価格未定	SPG
●スパークリングショット(仮)	任天堂	B	￥8,000(込)	SPG
●フェイスボール2000	BPS		価格未定	STG
●ヨッシーのクッキー	BPS		価格未定	A・PZG
●クラシック・ロード	ビクター音産	B	価格未定	SLG
●サンサラナーガII	ビクター音産	B	価格未定	RPG
●雲にのる	ヘクト		価格未定	ACT
●バズー！　魔法世界	ホット・ビィ	B	価格未定	RPG
●バトルトード	メサイヤ		価格未定	ACT
●アレサ	やのまん	B	価格未定	RPG
●サッカーキッド	やのまん		価格未定	ACT
●ペンタドラゴン	やのまん		価格未定	STG

FC ファミコン

3月

3／12(金)	●スターウォーズ　帝国の逆襲	ビクター音産		￥7,900	ACT
3／19(金)	●ぴょこたんの大迷路	サンソフト		￥4,980	ACT
3／23(火)	●星のカービィ　夢の泉の物語	任天堂	B	￥6,500	ACT
3／26(金)	●愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	アイレム		￥12,800	ETC
3／26(金)	●もえろツインビー　〜シナモン博士を救え！〜	コナミ		￥3,900	STG
3／26(金)	●炎の闘球児　ドッジ弾平2	サンソフト	P	価格未定	SPG
3月下旬	●快傑ヤンチャ丸3	アイレム		￥6,500	ACT
3月予定	●アルマジロII	I・G・S		￥6,900	ACT

4月

4／23(金)	●ダックテイルズ2	カプコン		￥5,800	ACT

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
4／23(金)	●くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン		￥6,500	SPG
4月予定	●Ｊリーグ ファイティングサッカー	Ｉ・Ｇ・Ｓ	B	￥7,900	SPG
4月予定	●ザ・ジェットソンズ	タイトー		価格未定	ACT
4月予定	●データック専用カセットNo.2 ウルトラマン倶楽部	バンダイ		￥2,800	ACT
4月予定	●データック専用カセットNo.3 GUNDAM WARS	バンダイ		￥2,800	ACT

5月以降

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
5月予定	●少年魔術師インディ	Ｉ・Ｇ・Ｓ	B	￥7,900	RPG
春予定	●碧き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	B	価格未定	SLG
春予定	●データック（本体のみ）	バンダイ		価格未定	ETC
春予定	●カジノ・ダービー	ヨネザワPR21		￥5,500	SPG
春予定	●ゴリラーマン	ヨネザワPR21		￥6,900	ETC
6月予定	●マイティファイナルファイト	カプコン		￥6,500	ACT
7月予定	●ソルダム	ジャレコ		価格未定	PZG
年末予定	●RPG人生ゲーム	タカラ	B	￥7,800	RPG

発売日未定

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
	●オーバーロード	アルトロン		価格未定	SLG
	●スイッチブレード	ケムコ		￥6,500	ACT
	●パチ夫くん5	ココナッツジャパン		価格未定	SLG
	●バットマンリターンズ	コナミ		価格未定	ACT
	●トリトーン	ザインソフト	B	￥6,800	RPG
	●さとうげんの燃えよぶたマン!?	シグマ		価格未定	ACT
	●ハリキリバレー	タイトー		価格未定	SPG
	●マサカリ伝説金太郎アクション編	トンキンハウス		価格未定	ACT
	●フィリックス・ザ・キャット	ハドソン		￥5,800	ACT
	●怪盗シュガー	ビック東海		価格未定	ACT
	●ルーンマスター	ユタカ・バンダイ	B	価格未定	RPG

GB ゲームボーイ

3月

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
3／12(金)	●キラートマト	アルトロン		￥4,500(込)	ACT
3／12(金)	●CULT MASTER ウルトラマンに魅せられて	バンダイ		￥3,800	ETC
3／19(金)	●GBバスケットボール	イマジニア		￥3,900(込)	SPG
3／19(金)	●サンリオカーニバル2	キャラクターソフト		￥3,296(込)	PZG
3／19(金)	●モンスターメーカー2	ソフエル	B	価格未定	RPG
3／19(金)	●ダブル役満	バップ		￥4,500(込)	ETC
3／19(金)	●ザ・キックボクシング	マイクロワールド	P	￥4,200(込)	SPG
3／26(金)	●アウトバースト	コナミ		価格未定	ACT
3／26(金)	●ミロンの迷宮組曲	ハドソン	P	￥3,800(込)	ACT
3／26(金)	●G1キング 三匹の予想屋	ビック東海	B	￥5,900	ETC
3月予定	●アルマジロ外伝	Ｉ・Ｇ・Ｓ		￥3,900(込)	ACT
3月予定	●スターウォーズ	マイクロワールド		￥4,200(込)	ACT

4月

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
4／16(金)	●魔界村外伝	カプコン		￥3,500(込)	ACT
4／23(金)	●NBA オールスターチャレンジ2	アクレイムジャパン		￥3,980	SPG
4月中旬	●妖精物語 ロッド・ランド	ジャレコ		価格未定	ACT
4月予定	●ミッキーマウスⅣ 魔法のラビリンス	ケムコ	P	￥3,900	ACT
4月予定	●クレヨンしんちゃん 〜オラとシロはお友達だよ〜	バンダイ		￥3,500	ACT
4月予定	●ルクル	ビック東海		￥3,980	PZG

5月

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
5／21(金)	●WWF スーパースターズ2	アクレイムジャパン		￥3,980(込)	SPG
5／28(金)	●ポピュラス外伝	イマジニア	P	￥4,900(込)	R・SLG
5月下旬	●パチスロキッズ	ココナッツジャパン		価格未定	SLG
5月予定	●鈴木亜久里のＦ－１スーパードライビング	ロジーク	P	￥3,900	RCG

6月以降

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
7月予定	●GOAL！(仮)	ジャレコ		価格未定	SPG
秋予定	●天地を喰らう	カプコン	B	￥4,800(込)	RPG

発売日未定

発売日	タイトル	メーカー	備考	価格	ジャンル
	●ゴット メディスン	コナミ		価格未定	RPG
	●びっくり熱血新記録どこでも金メダル（仮）	テクノスジャパン		価格未定	ACT
	●ダッシュカーバトル（仮称）	ナムコ		価格未定	RCG
	●バーコードジョッキー（仮称）	ナムコ		価格未定	SPG
	●ミステリアム	バップ		￥4,800(込)	AVG
	●バトルトード	メサイヤ		価格未定	ACT

あけびのSUPER早耳情報

こんにちは、今回もしめ切り寸前に飛びこんできた最新情報をお届けします。最初のニュースはバンダイから。『仮面ライダーＳＤ』は高速ドライビングゲーム（！）。爽快感がテーマだから、超高速スクロールが期待できますね。ナムコからも春以降のラインナップが発表されました。『Ｊリーグサッカー』や『スーパーファミリーテニス』など、ナムコお得意のスポーツゲームが続々登場予定です。

㊙スーパーファミコン 7号は 3/26 金 発売

次号予告

7号は、カプコンから発売の2大ソフト『ブレス オブ ファイア』と『ファイナルファイト2』の直前情報満載！ 付録は完全保存版『スーパーボンバーマン秘伝書』と『スーパーファミスタ2』だっ。

コンプファミリーテレホンネット

横浜 045(541)0000 大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

3月19日まで「サイレントメビウス外伝」最新情報①
4月5日まで「サイレントメビウス外伝」最新情報②

EDITORS' NOTES

日経産業新聞に「第5回企業イメージ調査」というものが載っておりました。それによると、"21世紀までに伸びる企業"という項目で任天堂が2位(前回は3位)。というわけで、ゲーム業界の未来は明るい！（と思ってこの忙しさを乗り切ろう） ㊞片

そろそろ暖かくなってきた。電車通勤にも飽きてきた。冬眠してた愛機カタナを引っ張り出して、車検を通すとしましょうか……。R246でブルメタ&イエローのド派手でうるさいカタナ1000（ヘルメットから三つ編みつき）を見たら、それは私だ！ (宮)

編集後記を献上せよ！　女帝様の勅命がくだると、村人たちは素直に献上品を差し出したそうじゃ。だが、なかには粗悪品を献上したために、恐ろしい「罵詈雑言ボツの刑」に処せられる者もいたそうな。遠い遠い昔の悲しい村人たちのお話なのじゃ。(角)

実はボクは香港映画が好きだ。あのチープでやり過ぎなところが特に。ブルース・リーの「ドラゴンへの道」はイイ。突然なんの脈絡もなく叔父さんが裏切ったり、敵のボスに拳を突き出すところなんかはシビレる〜。次回は「燃えよドラゴン」です。(ア)

あの時期、あれが出て、あのたぐいのゲームがわんさか、それが出たら、そのたぐいのゲームが……。必ず売れる、売るゲームの存在は、いやおうなしに、リリースされるゲームのジャンル比重にも影響する。冷えきったSTGにあのゲームの影響を……。(中)

オイラの愛車は自転車。だが驚くな、コイツは世界に1台しかないオーダーメイド車なのだっ！　春も近いし、自宅から編集部まで約15km、自転車通勤再開だっ！ (藤)

私は人より小指が短い（ツメてるワケではない！）ので、ワープロ打ってると小指だけが妙につっぱる。編集後記打ってる最中も……。ああ、人並みの小指が欲しい。 (安)

この前本誌でイヤイヤ女装させられて、意外にきれいじゃないと評判の私。そのおかげで最近、編集部内でいやーな視線を感じる。特に某N氏。チラチラと仕事の合間にこちらを見ているのだ。いくら徹夜したって編集部内では絶対寝ないぞ。ピエール(ヨ)

目的もなく仕事に追われる日々は終わった！ 私の今の目標はスキーに行くことじゃ。そのためにはなんとしても仕事をかたづけねばならん。ううう、鼻先にニンジンをぶらさげられた馬のような気分。もっとひどいのは、もし仕事が終わらなかったら!? (ま)

ソニーがDATウォークマンを発表!!　カセットケースサイズに迫るコンパクトさで、MDを圧倒しそう。音質はDATのほうがいいのでオレも欲しくなっちゃったぜ。(す)

私が編集部で使っているカップははにわの顔の形をしています。かき回すとき、妙な気分になります。横から見ると、頭からゆげを出しているようでひょうきんです。(首)

ヒーローズ・ウォーのハガキを見てたら、八丈島の人から来てました。うれしかった！ もうすぐ八丈はフリージアでいっぱいになりますネ、お母様編集部に送ってね。 (槙)

それは『DQⅤ』の格闘場で5万枚ほど貯ったときに起こった。我が愛猫ジープの得意技が炸裂！　必殺「リセット脚」。前科2犯の彼への判決は、1日間の断食だ。 (俊)

ウンバボと呼ばれて早や10日。実は私、ウンバボ共和国の語源だったりします。でもね、ウンバボは平仮名のほうがかわいいと思うのよ。うんばぼ。ねっ♡　　新人(博)

おたよりのあて先

〒162
東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル㈱角川書店
㊙スーパーファミコン編集部
「○○○係」

STAFF

Editor in Chief……片山　正男
Senior Editor……宮崎トモミ
Editorial Desk……田中　彰／角井　毅志／中村　一也
Editors……藤枝　伊司／西村　晶美／横田　広将／杉澤　英樹／安部　加奈子／加藤　優子
Assistants……槇野　吉男／鈴木　俊太郎／及川　博美
Contributing Editors……フリード／エーワンオフィス／メディアプラス／ORG／Shadow／シィズ・オフィス／D.N.A.／U90／スタジオハード
Writers……大川　訓生／菊池　晃弘／柳澤　孝文／井囲　丼／渡辺　浩弐／藤井　大輔／天城ひろし
Photographers……近藤　克治／尾形　和美
Designers……メタ・マニエラ／マグラーデザイン／フリード／エストール／マサデザイン／アトムスタジオ
Illustrators……草薙　琢仁／ワンダバダ長沢／かんなたかし／上杉　しょうへい／きくちあきひろ／土山　満代／赤津　みづは／山田　ちゃか／高樹　はいど／本荘　隆／南風　明日香

㊙スーパーファミコン
ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン
●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
第6号　1993年3月26日
定価490円(税込)
発行人　井川　浩
編集人　中西千明
編集長　片山正男
発行所　角川書店
住　所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
※編集部宛の郵便物は左記の住所へ送ってください。
(編集部) 03-5228-1721
(販売部) 03-3817-8523
(広告部) 03-3817-8425
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　27004 3/26
Ⓒ Kadokawashoten 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※MACに関するお問い合わせ及び苦情は、編集部「MAC管理室」までお寄せください。

コンプティーク 4月号 絶賛発売中！
㊙PCエンジン 4月号 絶賛発売中！
月刊コミックコンプ 4月号 絶賛発売中！

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承ください。

VS対戦アクションゲーム!

スペシャル デフォルメ

SD 飛龍の拳

国盗りファイター列伝

国盗りモードと

VSモードで

遊べるのだ!

スーパーテクニックを極めて!

チャンピオン

格闘王をめざせ!!

必殺技フル装備の12戦士たちを使いこなせ!

世界制覇だ!!

あの「飛龍の拳」がSDタイプになって、対戦アクション国盗りゲームで登場! 敵の領地で待ちかまえている格闘家に勝ったら、そいつを仲間にすることもできちゃう! カンフー、カポエラ、空手などの個性的な12人の格闘家が選べるぞ! アクションもSDタイプだからといってあなどれないぞ! 連続技や投げ技、防御はもちろん、迫力の必殺技まで使えちゃう超本格派! テクニックを極めて格闘王をめざせ!!

10M(メガ)
予価¥9,500(税別) **5月発売予定**

画面写真及びロゴは開発中のものです。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

スーパーチャイニーズワールド2

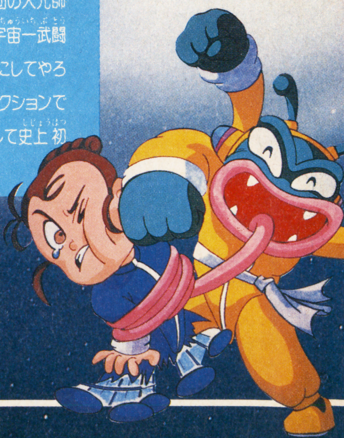
ジャックのパワーアタック

炸裂!!

パワーアタックのジャック

ストーリー

大事件だ! ギンガラ星団で開催されている宇宙平和会議に出席中の、珍の始皇帝や各星の代表者達が、悪の組織ギンガ軍団に捕まっちゃった! ギンガ軍団の大元帥ギンガラマオーは全宇宙に向けてメッセージを流しました。「時空の塔で"宇宙一武闘大会"を行う。我らに勝つことができたらギンガラ星団と代表者達を自由にしてやろう!」これを見ていた我らがヒーロージャックとリュウは、得意のカンフーアクションで始皇帝たちを救い出すため、未知のギンガラ星団へと旅立ちました。こうして史上初のおもしろ格闘RPGによる大冒険が始まったのです。



10M(メガ) 予価¥9,500(税別)

4月発売予定!

明日の文化を創造する。
CULTURE BRAIN
ニーズ
2
ハイパーチャイニーズ登場!
宇宙一武闘大会!!
新システム!
NEW
おもしろ
二人同時の
格闘RPGなのだ!
その1
ハイパーチャイニーズに変身!!
おもしろゲームの王様スーパーチャイニーズが大変身!! 気合いをためれば、デカキャラ"ハイパーチャイニーズ"にパワーアップ!! 今までのパンチ、キックだけじゃなく、スピーディな連続技や旋風脚などの本格カンフーアクションで戦えるのだ! しかもド迫力の必殺技や合体技まで使えるようになったのだ! これまでのおもしろRPGに格闘アクションをミックスした、初の格闘RPGに生まれかわったぞ!!
その2
これがギンガラ星団だ!
ギンガ軍団に占領されたギンガラ星団には、宝石の星ジュエルスターや、大陸が雲に浮かぶバルーンバルン星、燃えさかる炎の星サンソーラー星などの未知の星がいっぱい!ウワサでは、宇宙最強のスペースパトロールや、あのギンガ軍団のシタッパーの故郷もあるらしいぞ!!まだまだ秘密が隠されていそうなギンガラ星団!早く冒険してみたいよね。
その3
巨大ロボット大戦争!?
な、何と! 今度は巨大ロボット同士の戦闘もあるぞ!! 2人の行く手を阻むギンガ軍団のモンスターロボットをミサイルで打ち壊せ!! ロボット同士がぶつかると大迫力のシューティングアクション画面になるのだ!
リュウおとくいの
華麗な連続技を
くらえ!!
スピード+テクニックの
リュウ
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0870
株式会社カルチャーブレーン

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

©1993 Nintendo

㊙スーパーファミコン
毎月第2第4金曜日発売 1993 vol.6
1993年3月26日発行(毎月第2第4金曜日発行) 第8巻第6号通巻155号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行人=井川浩 編集人=中西千明 編集長=片山正男
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1721
角川書店
特別定価490円(本体価格476円)
T1027004030498

©Kadokawashoten 1993

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27004-3/26